

# ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

Accrochez-vous !  
SUPER HANG-ON

JEUX

Elite, Arkanoid II,  
Nebulus, Eliminator, etc.

## LE TON, C'EST BON !



Musique : UN SALON TONITRUANT

Graphisme :  
LES LOGICIELS QUI ONT LA TOUCHE

M 1681 - 14 - 25.00 F



VERSION 2.0



78, rue de la République - 93230 GAGNY - Tél. : (01) 43 30 00 91



# 1ST

1ST n°14 - NOVEMBRE 1989

## J. E.

Chari, C. (2000). *Control de riesgo: una guía para el gerente*. Bogotá: McGraw-Hill.

Legal 41 to memory 1000

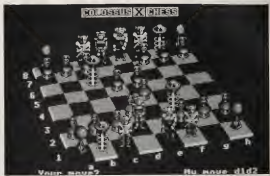
Chari, C. (2000). *Control de riesgo: una guía para el gerente*. Bogotá: McGraw-Hill.

# PERSONAL COMPUTER SHOW DE LONDRES

Du 14 au 18 septembre 1988, s'est tenu le Personal Computer Show de Londres. Ayan y était présent d'une manière significative. Indirectement, dans le village Musque et Micro et le très coloré Hall des loisirs où la totalité des grands éditeurs présentaient les futurs hits ST de fin d'année, et directement par un stand personnel.

● **Software Horizons Ltd** est un nouvel éditeur londonien qui lance trois jeux pour les 16 bits dont le ST évidemment. Il s'agit de **Vortex** un jeu de simulation de commandes. Trois missions à remplir dans un décor laqué et un environnement sonore ad hoc. **Luxor** une variante de l'échec et **Marble** un jeu fondé sur le jeu de dames. ● **HiSoft** édite un environnement **Module-2** pour ST dont le cœur est formé par le compilateur FTL Module-2 doté d'une vitesse de 8 000 lignes/minute. Il travaille en environnement GEM. On trouve aussi dans le package **Werc**. L'ensemble de construction de ressources pour réaliser des menus, des tables, etc. Un indispensable debugger symbolique est aussi présent. Le prix annoncé est 89 95 livres.

Les éditeurs bascule à Londres (Tegment). La réserve et la réserve britannique (Tubi, Sol).



● Un titre soft. L'arlesienne du silence a donné des idées à HiSoft. Celle-ci propose **Turbo ST** qui accélère l'affichage sans recourir à des chips dont l'approvisionnement est pour le moins capricieux. Réalisé en assemblage, il devient un accessoire indispensable. Il fonctionne sur les 920 et les 1040 — aussi bien avec monochrome que couleur — et occupe 60 ko de RAM. Prix : 39 95 livres. ● **Colosse Chess** la ST attendu jeu d'échecs sur ST.

**Level of Chess** (sortie août 1988) des jeux de stratégie suffisamment travaillés pour séduire les incondamnables de l'arcade aventure.

● **Colosse Chess** la ST attendu jeu d'échecs sur ST.



la simplicité d'inférence et d'écrou.

était en démonstration sur le stand CD5. Parmi les nouvelles caractéristiques il faut noter la latitude de réflexion infime. La possibilité de forcer le programme à jouer certains coups même perdants. Un graphique 3D très réaliste avec angle de vue variable pour couvrir la galerie, ainsi qu'une vue 2D classique pour les vrais joueurs. De plus, on a droit à

quatre familles de pièces pour varier les plaisirs orienté, médiéval, futuriste et classique. Bien d'autres nouveautés comme la mise en mémoire des jeux qu'il ne connaît pas.



pour éviter les mêmes réponses et ainsi s'échapper à la bibliothèque, chaque fois que vous le battez. Le son en Angleterre est prévu pour le 11 octobre pour 24 99 livres. ● Chez le même éditeur, le célèbre **Steve Davis Snooker** une variante de billard dont on se souvient d'une partie sur Canal+. Pour les branches du tapis vert.

## DU CÔTÉ DES JOYSTICKS

● **Euromax** lance le **Joyboard**. Le Joyboard est un super joystick digital, à grande sensibilité. Doté aussi de commandes des actions sur les deux axes. Un bouton au centre possède son propre réglage de la vitesse de répétition. Il est, bien sûr, doté de micro-interrupteurs et du contrôle de la vitesse.



Euromax — (0262 802941)



● Trois nouveaux joysticks chez le roi Konix dont celui au nom impressionnant de **Pistol grip LE Navigator**. Un joystick à poignée pistol à la forme tourmentée nécessaire — selon le constructeur — pour assurer un maximum d'efficacité et un minimum de fatigue et c'est l'index qui tire pour plus de rapidité. Prix : 14 99 livres.



● La mode du transparent. **Power Play** et **Dynamical** sortent respectivement **The Cruiser** et le **Competition Pro 5000** un vers un transparent. Le premier est doté du dispositif "autofire" et la réponse du joystick est ajustable selon trois sensibilités par une baguette commandée. Le second reprend les mêmes caractéristiques et une position, mouvement lent pour se brier par des situations périlleuses. **Dynamical** a de plus un prototype révolutionnaire en carton dont les traditionnels micro-interrupteurs sont

remplacés par des aimants et des relais "hard". Bien moins de pièces mécaniques en mouvement fonctionnent très rapidement des mouvements de faible amplitude.



● **Chetah** présente le **Challenger** dont le prix est très attractif en Angleterre. 4 95 livres. Il offre, manifestant son prix, deux boutons de tir, une poignée ergonomique, un carter automatique et le contrôle de huit directions.

De notre envoyé spécial Jacques Etcher

# Nouveau

Prix de lancement  
**75 F TTC**



## FIXIDOC

POUR GARDER  
TOUJOURS VOS PAPIERS  
SOUS LES YEUX  
A CÔTÉ  
DE VOTRE ÉCRAN

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

### BON DE COMMANDE

Merci d'adresser votre bon de commande accompagné d'un chèque bancaire à : **MICROPRICE**, 15, rue du Louvre, 75001 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....  
Société : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Nombre de **FIXIDOC** : ..... X 75 F = F  
+ port : 25 F = F  
TOTAL = F TTC  
\* France à partir de 5 pièces.

## ATARI AU MICRO 88

Bloudé par la majorité des constructeurs et des éditeurs, le session d'automne du Sega, rebaptisée Micro 88 — d'la guerre des saisons dans notre numéro 15 — a été l'occasion pour la firme de Jack Tramiel de montrer les multiples facettes de ses ordinateurs aux professionnels ayant eu le courage et le temps de faire le voyage jusqu'au Japon. Le thème du très vaste stand ■ Atari tournait autour de l'offre bureautique. Celle-ci possédait une triple articulation. En 1040 ST, le traitement de texte Laser et la solution complète de micro édition. A cette occasion, on a pu voir le 1040 ST — au rapport qualité/prix très élevé — fonctionner avec le logiciel de traitement de texte Le Rédacteur, le tout étiqueté à une imprimante laser Atari. Cette solution

revient à 15 000 F ht, ce qui la place un vive complet avec les offres PC. L'offre bureautique pour les logiciels se concrétise par la sélection de — Le Rédacteur, déjà nommé Tramiel, de la Publisher ST, dont nous avons déjà écrit tout le bien que nous en pensons, — Actimate ST, un logiciel de gestion de fichiers distribué directement par Atari au prix de 790 F ht et du tableau LDW. Rapports sur le 1040 ST seul vaut à 990 F ht avec son moniteur monochrome, et que le 520 ST est au prix de 3 490 F ht. ■ A l'attention des PME, le stand Atari présentait des logiciels du Jigami Compta III en version 520 ST à 990 F ht, et à 1 490 F ht pour les 1040 et Mega ST, et en multicauses à 1 990 F ht. Une caisse enregistreuse automatisée du nom de Robot Scénique complétait l'offre. (T) 47 64 19 70

## ATA HOGLO HULLU

Ere informatique, ou plutôt non d'expression sur l'univers Exces, se prépare à lancer quelques nouveaux logiciels, dans la même veine délinquante que L'Arche du Capitaine Blood. Tout d'abord ce sera Art Attack sur une Pire Temple of Flying Saucers, Ego et Pissman dont on ne saurait pas au plaisir de traduire la présentation en anglais.

■ Avant de tenter votre agilité corps pour la dépouille cadavérique punaise et fumante de ce qui fut Artix Predator Vampires, avant qu'il ne censure Pymen le parasite de corps, Miguez votre vieille dépouille à l'excès, vous serez à l'excès. ■ Glue l'en et des sureurs frodes. Les mêmes supports d'Exces sacrifieront un ST à leur horrible duo primant à l'occasion du lancement de Purple Saturday au Festival de la Micro. Nul ne nous d'ailleurs indiqué si nous serons corvée à occasionner involontairement les vases de la bite encore fumante.

## LE RENARD CONQUÉRANT

Après la sortie de Fire and Forget, Trus Software présente deux nouveaux jeux d'arcade. Offense Warrior, une bataille en vedette rapide et surtout Galactix Conqueror, dans la version Amiga est particulièrement réussie, la version ST, elle, est en cours de réalisation.

## DE NOUVEAU, L'ACCESSOIRE UTILE

Voilà, vous que le mois dernier, nous n'avons fourni les coordonnées du responsable, nous répons est aussi involontaire. Vous donc, de nouveau, la communauté de moniteurs (280 F), l'interface pour jouer à quatre à Leuchner (90 FL), les rallonges joystick (90 FL), les divers câbles (mini, RS-232, 3 L) Ultra — S, 65 Voltare 75017 Paris. (T) 43 38 98 31

## SOURIS SCANNER OU SOURIS SOURIS

Caneton propose une nouvelle version de son Handy Scanner — vous savez bien la grosse souris que l'on promettait sur les machines à digiter. Le modèle 3, puisque d'avis de lui qui n'a pas, dispose d'une fenêtre transparente permettant de voir le document alors que l'on "scanne" (on qui n'est pas le cas de la version 2 testée dans 157 n° 7). Cet accessoire sera distribué exclusivement en

monochrome. Grâce au programme livré avec la souris à digiter, on peut modifier les documents originaux et même les transmettre au format Djvg. Les documents sont saisis en 16 textures de gris (bit, ou en est en monochrome). En plus des scans à effet-rouge, les documents sont aussi commercialisés également des scans de recherche complètement compatibles avec celle livrée d'origine à l'achat du ST. Voilà une manière originale de personnaliser votre système. Caneton — 55, avenue Jean-Jaures 92019 Paris. (T) 42 40 58 48

## UN ST SOUS LES ARCADES

Une société anglaise des Midlands — East Midland Leisure — vient de réaliser une machine vidéo de cabinet basée sur l'architecture hardware du ST. L'Ultra Video System utilise la carte mère d'un Atari 1040 ST standard sans boîtier et à clavier relevé à un moniteur haute définition. Les données à être conservées pour changer les programmes, il faut savoir que le changement de jeu sur une console classique

implique une adaptation de l'électronique nettement plus coûteuse que l'échange d'un simple disquette. D'où la plus grande souplesse du système basé sur ST. Une des raisons ayant poussé au choix du ST plutôt que de l'Amiga sera la plus grande fiabilité du ST dans les conditions extrêmes. Les logiciels de jeu seront des jeux plus difficiles et protégés spécialement par des logiciels classiques sur ST. Il sera aussi possible de jouer à Foundation's Waste, Thunderbolt, Backlash, Rainbow (Pirou Software) dans les salles de jeux anglaises.

## MUSIQUE ET PÉTAGOGIQUES

La toute nouvelle société Monet-Conté basée dans le sud de la France à Perpignan présente son premier produit musical sur ST. Il s'agit d'un programme pédagogique

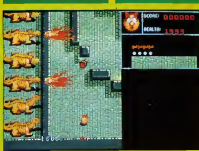
facilitant l'apprentissage de la musique. L'élève devra encoder un texte musical préalablement mémorisé, le programme comparera les fautes de temps, de rythme, etc. Monet-Conté — 22, Route-Port de l'Occident, 66100 Perpignan.

## COMPTA INTEGRALE MAIS MODULAIRE

QuST Intégrale est une comptabilité générale modulaire. Le programme principal accepte les extensions suivantes : une gestion de stocks, un module perso, un module gestion et optimisation des ventes, enfin un module

multi société. Ce programme a été réalisé avec Superbase Professional et nécessite une dague dur pour une utilisation optimale. Il est livré avec une comptabilité complète de démonstration et comporte de nombreuses données "en ligne" pour faciliter la formation des utilisateurs. Logi Distribution — BP 190 82162 Albi-Mont-Louis. (T) 43 03 26 18

## AVANT-PREMIERE



## PUFFY'S SAGA

Ubi Soft

Sous ce titre à la fois humoristique et mystérieux se cache sans doute un des plus "froids" de la suite de l'année. Puffy's Saga sera le grand jeu sorti en octobre / début novembre, si tout va bien. Mais vous, vous le connaîtrez déjà Puffy ou Puff? On chahute au début du jeu son personnage masculin ou féminin. Dans le tout, la différence entre les deux est plutôt minime, la "melle" court vite, mais sa puissance de feu est réduite, la melle se double tout de même, mais la puissance de feu est dévastatrice. Pour le choix n'est pas évident, et nous conseillons au joueur débutant de se réserver Puffyn car la lutte est souvent la melle la plus bon dans les événements parties.

Le principe de jeu a inspiré directement du jeu Gaudier. Chaque niveau est un labyrinthe de salles, vues du dessus, dans lesquelles percolent des mares d'écoules de pomper votre énergie. Pour le plaisir, il sera bien éduqué et il ne vous restera pas de l'atmosphère. A l'exception des dragons, qui ne percent qu'à vous faire un bréviaire malin en échange des flammes immenses (sauf cette animation) tous les autres apparaissent la stratégie du la simplicité, je me colle et je m'empêche tout de suite. On les maintiendra donc à distance en leur train d'écoules, ce qui les immobilise. Puis on achève le nivelé avec trois impacts de Puffy ou six environ (si Puffy) il ne reste plus qu'à passer sur le corps du monstre mort pour glaner quelques points d'énergie. Tout ça, c'est tout simple, d'accord. Ce



qui est moins en revanche, c'est la traversée graphique en scène, un festival d'écoules superbes de monstres abracadabrants (dragons, rousps, gouttes d'eau rampantes, etc.) et parfois très en quantités impressionnantes. Sur un même écran, nous avons des rousps jusqu'à trente deux flammes rouges prêts à se jeter sur vous! Pour la suite, nous avons apprécié un bon exemple de voix qui permet à Puffy de dire Come Over! Miam! Aouch! avec un réalisme étonnant. Mais on feuillette avant tout les programmes pour voir l'imagination délirante que a pu donner cent trente tableaux au total.

radicalement différente, boursée de trouver les laboureurs de murets paquets de la queue moulée, d'écoules murets pour leur plus fort, courir plus vite. Des pages se déclenchent aussi quand Puffy passe à certains endroits. Qui modifient la disposition de tous les murs, par exemple. Ou qui font sauter le mur qui vous protégeait des braves deux flammes rouges de retour à l'heure! Les tableaux se présentent dans un ordre aléatoire. On commente toujours par 1, mais c'est tout. Après, le hasard décide! Et certains tableaux ne sont pas un écroule comme celui par exemple, qui finit par deux murs murets et des dragons. Bref, nous sommes enthousiasmés! Puffy's Saga nous a remis à l'esprit un jeu de Gaudier M. autre monstre et précis mais encore plus stratégique et imaginatif! Et il n'y a pas de problème de nombre d'aventures pour venir fouailler l'écroule du jeu. Un régal.

J. M. Manan

D'ailleurs, Ubi Soft fait fort pour la fin de l'année! Nous avons pu voir avec Lord un jeu d'aventure médiéval à l'humour tellement les écroules sont beaux, avec d'écroules en tout genre — du bras de fer de l'épée de la gire, tristes à l'intérieur des événements comme de vases amateurs, du combat à main en 3D, et une partie de des dans une touriste. Stupéfiant! Plus fort, mais aussi beau. Skateball un sport futuriste inimaginable entre le hockey, le foot et le rollerball, où il ne faut pas se gêner pour tabasser son adversaire. Pour que le défi soit total, le terrain est entièrement d'écroules explosifs de piques, de trous sans fond, de colonnes hérissées de piques, le joueur explose dans une mare de sang, ouais, il y a des robots extravagants, de boules de verre qui digèrent le joueur, et un oublie! Sans être horrible, général! Test complet de ces jeux dans le prochain 15T.





J E U X

# LA POIGNÉE DANS LE COIN

SUPER HANG ON

B

CHALEZ-VOUS !



## SUPER LEXIQUE D'ENFER

Moto : objet à deux roues, bruyant et qui décapite.  
Poignée de gaz : accessoire tournant actionné à la main.  
Essorer la poignée de gaz : mettre la poignée dans le coin.  
Mettre la poignée dans le coin : essorer la poignée de gaz.  
Père Serron : idole de la secte des essoreurs de poignée.  
500 Suzuki : belle japonaise non bridée avec un caractère de feu.

Number One : c'est normal chez l'IST.  
Se jeter en douceur : atterrir sur une piste.  
Première ligne : privilège du fonceur ou du malchanceux.  
Ringards avec leurs pétroles-pourtoires : la concurrence.  
Ça va chauffer : à prononcer dans le feu de l'action.  
Enfilarder quelqu'un : le dépasser dans un fort courant d'air.  
Coup de patin : un bon coup de frein.

Bananaï : attaque en pique sur un concurrent.  
Turbo : alimentation en air comprimé dopant le moteur.  
Coup de frein : ouille ! ça fait mal.  
Bécane : cherches la moto.  
Se vautre : se gameller ou se casser la t.  
Prendre un boulevard : distancer méchamment l'adversaire.  
Pneu's : le Number one, bien sûr.

J E U X



Sega, on ne peut pas de passer sa vie dans les mêmes proportions pour avoir son nom à côté du record du tour.

Alors quoi, il est parfait ce jeu ? Pas du tout, car c'est vite dit, y'a des p'tits trucs prodigieusement étonnants, comme ces gonnes qui défilent systématiquement plus vite au feu vert, sous le prétexte fallacieux que c'est l'ordinateur qui pilote. Ou encore ces pilotes du dimanche qui seraient pas de la bousculer au portillon, que même que la vitesse chute de façon alarmante (180, elle est pas habituée la pauvre, ça accroche au petit moteur !). Et puis en profitant d'acheter pendant ce temps là, pour te

prendre un boulevard. Ah, les voitures, y'a des trucs là-dessous, y'a des choses pas mal classées, non que des jaloux pas beaux. Mais à part ces trinités, rien à dire, le graphisme est digne de mes performances. Même le pneu arrière tourne, et l'anneau quand je freine. Le "pneu" je vais trop vite pour lui, y'a peut-être pas de savoir qui tomberait sur moi. La vitesse du scrolling est horrible, même si par rapport à la machine on croirait à un ralentissement, pour un p'tit moyen ça est super bien, et en prime pas sacrément du tout. En plus le décor change à chaque course, faut voir Paris à travers les yeux de ceux qui ont conçu ce jeu.

Hum ! hum ! En tout cas, c'est bien mieux que le décor de Test Drive. Truhyper-agrable (et j'ajoute mes mots), pour les p'tits vendeurs d'auto ! Me de Roin, tous les té-



## ARKANOID II

### Le retour du fils prodige

Enfin, il est là ! La grande famille des brise-perpings compte maintenant un nouveau membre dans ses rangs fournis. Pour com-

menager, je vais vous conter l'histoire, prêtez-y ce nouveau casse-briques "High Tech". D'accord ? Alors voilà. Heu. Doh, le vilain maçon sponsorisé par Taito (pas par Bouygues), ne fut pas totalement détruit, par le vaillant Vaisseau il averti enleva à y'a presque 40 000 ans. Ayant conçu quelque rancœur pour ses adversaires, Doh revient aujourd'hui envahir l'univers à bord du colossal vaisseau Xarg. Heureusement, les savants Vaisseaux ont juste mis la dernière

main à un nouveau véhicule, le Vaisseau 2 de la classe "raquette de combat multifonction". À bord de cet engin, vous devrez vous infiltrer dans la nef géante pour anéantir définitivement cette menace d'ampleur cosmique.

### LA OÙ Y'A D'LA BRIQUE, Y'A DU PLAISIR

Ce jeu ne remie pas ses origines breakoutiennes et bien entendu consiste toujours à renvoyer une balle avec une raquette sur des murs de formes très variées, la but étant d'en abîmer l'un et d'envahir l'autre. Cette imperfection s'avère heureusement supportable, on finit même par l'oublier une fois absorbé par l'action. De l'action, croyez-moi, il y en a. Entre les nombreux pièges vicieux, les nouvelles armes détonnantes à employer astucieusement, les troupes en tout genre, il y'a de quoi s'occuper. Le contrôle de la raquette est confié à votre fidèle souris. Ça choit permet une gestion précise et naturelle de la position de la raquette (à droite ou à gauche) et de la vitesse d'icelle.

### ALERTE AUX BRIQUES ÉLECTRONIQUES

Partons à présent de ce qui fait le sel de cette seconde version. Au chapitre briques, le déplacement horizontal des obstacles déclenché par un coup de balle inopiné, rend l'appréhension des trajectoires de la balle encore plus difficile. Autre nouveauté, les briques se régénèrent. Vous cassez d'habitude une brique et voilà que quelques secondes plus tard elle respire à nouveau. Plus vicieux encore, des espèces de grosses billes métalliques tombent du haut de certains tableaux, rebondissant sur toutes les obstacles en travers de leur chemin (même sur la raquette) et bien sûr devient également de manière erratique la balle en cas de collision.

De plus, côté ennemis, la partie se corse également. La barrière des trois ennemis simultanés est toujours franchie à certains tableaux (à en avoir vu huit à la fois !). C'est avec plaisir et étonnement que l'on retrouve les "monstres" du précédent logiciel, en plus des pyramides vertes, ballons et autres zouaves "Infernokindvoulumb". Des petites paires, étoiles, etc. sont venues renforcer les effectifs. Autre nouveauté, on fin de tableau, deux issues s'ouvrent à droite et à gauche de l'écran. En guidant la

raquette vers l'une d'elles, vous choisissez soit la série de tableaux baptisée du doux nom de Bataillon, soit la série Semanoid (moins quelle imagination !).

ÉCORCHÉ D'UN VÉHICULE VALSISSE TYPE

Avec toutes ces trasseries en sus, il est fort rare que la raquette, ou plutôt le véhicule de combat subisse un certain "liffing". Eh bien, le lifting tient presque de l'opération chirurgicale des tas (d'ailleurs, tu exagères !). de nouvelles options ont été greffées via l'ingénierie des habiles petits conteneurs roulants. L'héritage légué par A1 comprend déjà la raquette collante, extensible et le tir.

Détail que en faisant réclier plus d'un auparavant il est à présent possible d'ajouter les billes multiples à d'autres options, par exemple à la raquette collante. Autres ajouts, na-

Ne te laisse pas attirer si on te, il jouera plus tard peut-être Appel de chars et c'est là, regarde mon pneu arrière les pas près de me montrer le ben !

Cylix

ÉDITEUR ..... Electronic Dreams  
DISTRIBUTION ..... TIL  
GENRE ..... arcade de type  
GRAPHISME ..... très bien  
SON ..... décent  
INTERET ..... grand  
JOUABILITE ..... pour tous  
DURETE ..... dure  
Comment ça, si j'ai acheté ? Tu vois pas que je suis déjà en train de jouer avec ? Tu retardes...



ÉDITEUR ..... Imagine  
DENRÉ ..... dimanche d'arcade  
GRAPHISME ..... très bien  
SON ..... rappelle son ancêtre  
INTERET ..... ben oui, j'avoue  
JOUABILITE ..... absolument tous  
DURETE ..... des fois  
CONFORT ..... 320 ST couru  
PRIX ..... 300 F  
J'aime, donc j'achète, étonnant non ?

### FAITES LE MUR, PAS LA GUERRE

Je sais, ce titre est particulièrement débile mais, avec lui, on s'assure d'un bon jeu. Arkanoid II est assuré d'un bon jeu. Ceux qui ont craqué sur le premier logiciel risquent de craquer également sur le second. D'autant plus que les nombreuses améliorations de A2 évitent le piège de la "roque" conforme de jeux à succès (jeu redoutable ou tombe plus d'un éditeur). Si l'on retire les réserves déjà émises à propos de l'animation parfaite, il nous reste un bon jeu d'arcade, de ceux qui vous accrochent sournoisement pour vous libérer, exténué à 2 heures du matin.





## SHADOWGATE

Le jeu d'aventure est un genre à part que certains détestent. Ces derniers n'ont sans aucun doute jamais trouvé un logiciel d'aventure assez convaincant pour que l'on ne s'y ennûie pas. C'est qui n'a connaissance pas encore Shadowgate de Mindscape. Editeur ayant déjà à son actif *Days of the Universe*, des modèles d'ergonomie. Depuis combien de temps ai-je passé la lourde porte de bois nouée pour m'aventurer dans ce château ? À cette heure, la rivière a sûrement fait place à une traîsasse route poussiéreuse. Dans quelques minutes la brume débordera ses berges pour se couler dans la lande avoisinante. Une fois encore elle s'échouera au petit matin, laissant ça et là des lambeaux de mystère

dans des recoins secrets de la campagne que le vent n'ose plus balayer. Mais bientôt, hélas !, à en être fat de la lumière et de la liberté. Le mal fera loi. Un crépuscule viendra qu'une autre salvalrice ne chassera plus. L'ombre et la proie s'y mèneront une couche et Be-hemoth célébrera l'infamale union. Dehors, une arène d'alarme sonne suffisamment longtemps pour que Fabrice ladite daigne ouvrir un œil. Le clavier du ST sur lequel il a été endormi avant zéro son voyage d'un AZERTYUIOP rose et inversé.

## PLUSIEURS FENÊTRES

Depuis combien de temps avait-il booté les deux disquettes de Shadowgate ? Il ne put le dire. Seule certitude il n'avait plus de torche. Un écran sans vie en témoignait. Mais, de temps en temps, il s'accorda un peu de repos en consultant la notice du jeu. Il éprouvait un plaisir certain à caresser la jaquette de carton brillant. Chaque fois qu'il ouvrait l'emballage il s'extasiait sur la présentation de type livre renfer-

mant les deux disquettes et un manuel d'une quinzaine de pages luxueusement maquettees. Comme il n'avait pas sauté sa partie en cours, il recommença. Maintenant, son écran couleur lui affichait plusieurs fenêtres. Adapte du Macintosh, le jeu aurait pu être aussi en monochrome. Dommage. Au centre, l'image représentant la porte. À droite, un plan vu de haut où les sorties étaient indiquées d'un cane jaune. À gauche, l'inventaire. Pour le moment une torche. En bas, une liste narratif et enfin en haut, la fenêtre de commande. Examine Open, Close, Speak, Operate Go, Hit, Consume. Huit verbes combinables entre eux suffisamment à rendre le jeu passionnant. La majorité des fenêtres pouvaient être agrandies et le page de jeu réorganisée comme un simple desktop !

## UN CRI DIABOLIQUE !

Il cliqua sur une tête de mort ornant le centre de la porte puis sur le verbe "operate". La machine s'en trouva et une clef apparut. À l'aide



de la souris il l'amenait dans la fenêtre "inventory". Ensuite, il cliqua encore sur la porte puis sur "open". Dans un grincement aussi atroce que digitalisé, la porte disparut laissant apparaître un couloir de pierre. Suivant le même principe il sélectionna "go" et cliqua sur l'ouverture béante (il aurait aussi pu cliquer la carte jaune qui se trouvait au nord de la fenêtre "Texts"). La porte se referma lourdement et un cri diabolique lui fit oublier les grimaçes un peu somnolentes. Ahh ! Las, que ne suis-je resté dans mon village. À présent, le passé paraît simple et le futur s'annonce incertain. Je pose ma torche allumée sur celle qui est au mur. Je clique sur "operate" puis sur la torche. Elle s'allume. La porte de gauche est bloquée. J'ouvre l'autre avec la clef.

Me voici bientôt dans un couloir. Sur une étagère, lissent deux bougies et un miroir. Si j'y touche, le sol va s'enrouler et je serais mort.

## TROIS PORTES !

Je prends donc deux torches qui sont au mur et je continue au nord. Trois portes. Au sud, une pièce confusante à un couloir gardé par un dragon. Allons-y. Des monstres, je ramasse un bouclier. Il était temps, un torrent de flammes m'enroule. Je prends quelques objets et rebrousse chemin. Sud, Est, Nord. Une saie bordée de cerceaux. Méhévous de celui de gauche, le deuxième. Passage secret à l'ouest. Me voici dans la salle des miroirs. J'y trouve un balle magique. Quelques instants plus tard, je suis de retour dans le couloir. C'est soit l'Est soit l'Ouest ! Un lac souterrain infesté par des requins m'empêche d'accéder à une clef gardée par un squelette. Je commence à être abruti de digitalisations et j'en suis sûr, jamais par l'ambiance. Depuis combien de



temps je me passai la lourde porte de bois nouée pour m'aventurer dans ce château ? À cette heure, la rivière a sûrement fait place à une traîsasse route poussiéreuse. Dans quelques minutes

Fabrice Lefebvre

EDITEUR ..... Mindscape  
GENRE ..... aventure  
GRAPHISME ..... les plus  
BRUITAGES ..... digitalisés et  
membrures  
INTERET ..... pas convaincu ?  
PRIX ..... 220 F  
J'accède car il est plutôt sympa et  
facile d'accès ne court pas les  
obstacles !

## NETHERWORD

## La descente aux enfers...

Et voilà, cher lecteur, je n'hésite pas à l'envoyer en enfer, avec la complétude de la maison d'édition Heston qui signe là un bien beau jeu d'arcade. Qui a dit "comme on aime en voir plus d'un" ? Netherworld n'est pas sans rappeler Boulder Dash. En effet, prisonnier d'un monde parallèle, à bord de ton vaisseau, sorte de roue de 2001 en réduction, il va te falloir rassembler des tonnes de "diamonds" pour payer le prix de ta liberté. Petite différence tout de même, tu es armé, je dis ça pour la cas où tu aurais eu l'intention de tourner la page, pensant ne pas pouvoir assassiner, en paix, quelques affreux. Commençons par l'écran de jeu.

sorte de poste de pilotage du vaisseau dans sa partie basse, le haut étant, lui, une visualisation de la position dans ce monde parallèle. Le tableau de bord donne plusieurs indications : à commencer par le nombre de diamants restant à chaperder avant de passer au niveau suivant, le reste n'est que broutilles. Le temps qui te reste à vivre tu encores l'est du vaisseau avant son explosion imminente, etc. Les boucliers que te protègent résistent à douze impacts, quoi ! déjà creux ? Que dire d'autre sur le navire, sinon que les déplacements s'effectuent dans les huit directions du joystick (hââ lovely) avec en prime la possibilité d'emprunter (si tu les rends) des couloirs de translation. Ils sont représentés par des cercles concentriques et lorsque tu es dessus, le second bouton déclenche le grand voyage. On remarque, au passage, le magnifique scrolling d'époque, rapide et glissant digne d'un *Return to Genesis* n'oublie pas le guide, merci. Après avoir fait le tour du propriétaire de ce chef courtois des espaces interstellaires (depuis le temps que

je voulais la placer celle là), voyons maintenant, les pièges immondes (héritiers héritiers), dans lesquels tu ne manqueras pas de tomber. En gros, c'est SURTOUT ON NE TOUCHE À RIEN ! Ce monde partagé en douze régions (qui a dit tableaux ?), regorge de générateurs d'un seul aux formes diverses, comme ces gargouilles-dragons, qui crachent des bulles de chewing-gum sur tout ce qui passe. Ces bulles méritent bien d'être crées car non seulement ça défile, mais en plus on obtient tout plein de bonus mignons, genre énergie pour les boucliers, invulnérabilité temporaire, des vaisseaux incontrôlables (ça c'est un bonus !) Avec les bulles et autres cochonneries, ces tâches balancées des mines. Autre petit problème à résoudre certains tableaux (l'Idée) je me suis trahi !), ne reculent pas le nombre de diamants nécessaires au passage vers la région (ou là) suivante. Comme tu as un champion toutes catégories, tu trouveras comme un grand comment crier d'autres tris sans non ? D'ailleurs, à ce sujet, certains murs ne sont pas, non après tout, chacun pour soi, je ne te

dirais rien. Si le jeu se soigne pour les pièges, les gargouilles et les dragons ne sont pas oubliés et leur notation est vraiment réussie, la seule exception étant le navire lui-même, plutôt tristoune. N'oublions pas, pour finir, les épreuves inter table, non régions qui



réalisées dans le temps imparti, te procureront quelques vais supplémentaires. Inevitablement pour sortir de cette enfermination peu hospitalière. Voilà donc pour ce bon petit jeu qui va te combler d'aise si tu aimes le style Boulder Dash, puisqu'il est

joliment illustré, que se pose en main ne pose aucun problème, et qu'en plus des difficultés habituelles, des "plus" présentent agréablement cette version.

Cyrille

EDITEUR ..... Heston  
GENRE ..... Boulder Dash  
GRAPHISME ..... les plus  
SON ..... dans la moyenne  
INTERET ..... bon du  
DUREE ..... quelques semaines  
CONFIG ..... ST couleur +  
joystick  
PRIX ..... 200 F  
J'accède car il est plutôt sympa et  
répond le genre.







## QUOI DE NEUF, COMMANDER ?

Voici les quelques améliorations constatées par rapport aux précédentes versions d'Elite :

— le nouveau tableau de bord a été reconfiguré et offre un aspect moins austère ;

— le radar utilise à présent plusieurs couleurs pour signaler l'approche des vaisseaux spatiaux ;

— les séquences d'accostage et de départ sont maintenant beaucoup plus détaillées ;

— le tunnel d'accès de la station Coriolis est visible, ainsi que le hangar et les divers vaisseaux à quai ;

— le progrès principal est tout de même la représentation en surface pleine des divers vaisseaux et stations spatiales ;

— la son bien que nettement supérieure aux versions PC. Electron Apple II n'est pas plus à l'aise quant à la hauteur des possibilités du ST. On retrouve "Le Beau Danube bleu" comme musique générique, les brayages se réduisant aux bruits de tir laser, grincements de la coque sous les coups au but, ou passage dans l'hyper espace ; et, malheureusement, nous n'oublions pas que dans les patche, le vide empêche la propagation des sons.

Quoi ! C'est déjà la fin de l'article. C'est désespérant, il faudrait dix pages de plus pour couvrir convenablement ce jeu fleuve. Enfin, cela nous laissera de nombreuses surprises à découvrir car sachez-le, plus qu'un logiciel de jeu, Elite est une expérience à part, un jeu-sculpte.

Angie Lathière

EDITEUR ..... Firebird  
IMPORTATEUR ..... F.I.L.  
GENRE ..... Elite  
GRAPHISME ..... bien  
SON ..... assez moyen  
INTERET ..... grand  
DUREE ..... des mois  
CONFIG ..... ST couleur  
PRIX ..... environ 200 F

Je l'avis déjà sur Electron, je cours le racheter sur ST

## ELITE

## En pleine face !



Elite est enfin arrivée ! Sept mois après son adoption sur PC, la version ST émerge par surprise du trou noir dans lequel bon nombre d'entre nous la pensaient perdue à jamais. L'opération "adaptation à la ST" commença même à prendre un petit air étrange de vaisseau fantôme. Combien de fois, des faux bruits variés n'ont-ils pas circulé ? Même chose pour les dates de sortie supposées, maintes fois annoncées, autant de fois reculées. Enfin, la longue attente n'a pas vaincu, puisqu'il est là.

Si Elite est un jeu universel et mythique dans la nébuleuse micro, c'est bien celui là. Pensez donc depuis l'Apple II jusqu'à ST (et bientôt l'Amiga), en passant par l'Amstrad CPC, le C64, le Spectrum, le PC, le MSX, sans oublier les machines Acorn à l'origine du phénomène (BBC, Electron, à tout le monde à eu droit à sa petite version. Autre aspect extraordinaire de ce logiciel, c'est que — malgré son âge canonique en temps standard galactique (lère version sur BBC en 1984 après 1-C) — l'intérêt est toujours au rendez-vous.

C'est en bonne partie, la marque du génie de ses créateurs Angliars, Bell & Braben, auteurs également de diverses bricoles telles Zarch (Virus sur ST) ou Starship Commander (ils travaillent d'ailleurs pour l'instant à Elite II sur Acorn Archimedes, les pérons qui arrivera en moins de cinq ans sur ST, lui). Bon, nous



rejoignons là la parenté des historiens qui, croyez-moi, est encore riche en événements craquant sous la dent. J'en ai entendu ou pensé déjà : "l'intérêt de ce jeu est d'essayer de monter son Elite au service, celui-là. Je veux bien, mais laissez-moi une petite chance de décrocher la chose, après vous aurez tout le loisir d'en juger."

## JAMESON AU RAPPORT

Ce jeu est difficile à définir. C'est un cocktail savamment dosé de simulation spatiale, arcade aventure et gestion économique. Heureusement, c'est moins rébarbatif qu'il n'y paraît, après cette courte énumération. Vous avez une chance incroyable, par faveur spéciale du sénateur Nassion Kruger, nous disposons du meilleur instructeur de la même spatiale (j'ai nommé le vétérinaire Jameson fort connu de tous les Elites). Il est venu spécialement de Trinalia pour répondre aux diverses questions qui se bousculent dans votre tête. Vous pouvez l'applaudir bien fort.

**CDJ** — Merci, merci, repose la bleu-sémitie, des questions ?

Apprenti Sereth — Est-il vrai que la course d'initiation au commerce spatiale termine, nous aurons la responsabilité d'un vaisseau ?

**CDJ** — C'est exact, un vaisseau de type Cobra MKII équipé d'un pulvérisateur à laser, de 3 torpilles ainsi qu'une bourse de 100 crédits galactiques vous sera accordée.

Sereth — Observez-moi que nous pourrions un jour partir dans l'Elite ?

**CDJ** — Question idiote ! Il est d'un intérêt vital que vous preniez suffisamment d'expérience en combat et commerce pour atteindre ce grade-là, alors les initiations spéciales seront de votre ressort. Tenez, je me rappelle très bien le Cd Johnson qui refusait l'exploit II, y a onze ans d'écouler, les habitants d'une planète avaient son exploitation imminente.

Sereth — Quand est-ce que ça mange ?

**CDJ** — Ha, on est un fin planificateur mon petit. Menez trois jours aux Mésa-condonnapas nautés, j'ai le cras que le technicien du centre de formation veut reprendre la parole, je vous laisse entre ses mains. Bonne chance à tous et gardez-vous des chasseurs de primes.

## TOUT S'ACHÈTE ET TOUT SE VEND

Dans ce jeu vous aurez à mener une vie aventureuse de planète en planète, dans les huit galaxies réparties, chacune contenant chacune au moins 260 planètes. Le but est de survivre le plus longtemps possible. Survivre dans Elite, cela signifie commencer humblement, savoir se battre et piloter adroitement le Cobra MK II. Le commerce s'effectue en achetant des marchandises et en les revendissant le plus cher possible sur d'autres planètes. Les profits fluctuent entre les divers systèmes. Ces mar-

chandises sont de plusieurs sortes : nourriture, produits miniers et liquides, métaux, ordinateurs, et même jusqu'aux drogues (la moule maritimes Actonienne) aux armes à feu, et aux esclaves. En faisant le trafic des trois derniers articles cités, vous entrez dans l'élite, la plus totale avec les risques que qui en découlent. Ces produits sont bannis sur de nombreux mondes et vous risquez les pires ennuies avec la Police spatiale. La justice étant expéditive, tout contrevenant à la loi sera pourchassé jusqu'à sa destruction par les indubitables vedettes spatiales. Si vous persévérez, la vie de contrebandier ou pirate spatial n'est pas de tout repos, même si elle peut emmener des bénéfices rapides.

## LE VAISSAU COBRA

A qui ressemble un bon vaisseau de corsaire de l'espace ? Réponse : à un Cobra MK II. Il s'agit d'un chasseur monoplace à capacités hyperspatiales (raccourci, interdimensionnel entre planètes) de sept années lumière. Il est équipé de quatre banques d'énergie auto-rechargeables, de boucliers déflecteurs, d'un radar très perfectionné d'une suite à marchandises de 20, de torpilles autoguidées (lance au maximum) et de nombreux autres équipements.



Entre vous et l'espace sont prévues deux droites gauche et droite. Par la suite, lorsque vos données vous le permettront, vous pourrez monter un laser à chaque bout. Le contrôle du vaisseau est à la fois au clavier ou à la souris et joue sur la profondeur, la direction, et la vitesse. Les boutons de commande sont les touches de fonction, ou le curseur guidé à la souris permettent de sélectionner diverses fonctions de l'ordinateur de bord, cartes galactiques, carte planétaire, information sur les plan-

tes, inventaire des sous, écran d'état, ou autre. La grande nouveauté n'est pas celle du torse des hui galactiques (Elite).

Le Cobra MK II n'est pas prévu pour le vol atmosphérique, les achats de marchandises, le ravitaillement et l'équipement du vaisseau s'effectuent sur les stations orbitales Coriolis (ou parfois Doodol, Chivo, planète disposée d'une station spatiale). Lorsque vous désirez accoster, il faut synchroniser votre vaisseau avec la rotation de la station, bien voir le sas d'entrée, enfin ne pas se laisser du tout au passage le couloir d'accès. Sinon vous risquez fort de détruire le vaisseau. Bien entendu toutes les scènes d'accostage, de celles de déplacements ou de combats dans l'espace, se passent en vraie 3D surfaces planes avec une animation fluide et une vitesse honorable.

## LA FAUNE DE L'ESPACE

Les combats sont des phases cruciales au cours desquelles vous devrez faire preuve d'une grande maîtrise car les vaisseaux ennemis peuvent être bien plus altitiers que vous. Chaque type de faune ayant des caractéristiques différentes et des points plus ou moins compétents, rien n'est connu d'avance. Si vous détruisez un vaisseau pirate, une prime vous sera attribuée. Mais attention, si vous détruisez un indolent commerçant, vous devrez alors prêter (par erreur ou sciemment) et débiter la série de problèmes avec la police.

Des que vous en aurez les moyens, améliorerez l'équipement guerrier du vaisseau, le laser de ciblage étant une vraie catastrophe. Equipé-vous également d'une capsule de secours, d'un brouilleur de torpilles ou de bombes Pandora très pratiques pour nettoyer un secteur. On se bouscule dans le cosmos d'Elite où se côtoient planètes, sociétés, stations spatiales, méloités et des myriades de vaisseaux. Il existe même des comètes, telles les zones de guerre, ou les mauvaises rencontres sont légion en particulier celles avec les Tharguides. Autres dangers : 75 000 vaisseaux générations partis voler à l'entre-ciel, ou les énormes dragueurs spatiaux (plus de 12 km de long) protégés par de véritables flottilles de combat.

## ELIMINATOR

Tirez, éliminez !



Ue tous les tous de la destruction massive, de la tenue cosmique ne laisse l'Eliminator fera vibrer leur corde la plus sensible celle qui les force à appuyer sur le bouton feu pour pulvériser avec délectation des légions d'horribles extra-terrestres. Y a pas à dire, on fait ça dans la finesse et la sensibilité. Ce jeu a heureusement un point air de déjà vu. Vous piloter un vaisseau de combat sur une piste défilant à

toute vitesse, pas question d'en dévier d'un pouce, hélas ! Est-ce étonnant ? la route est pleine d'une foule d'obstacles fixes a ne pas percuter. Des hordes de monstres hargneux et bulbeux surgissent à tout instant du fond de l'écran, manifestement animés d'énervées meurtrières à votre encontre. Ces monstres vont qu'à bien se tenir, parce que vous n'êtes pas des bleus, et votre vaisseau est truffé d'un nombre impressionnant de moyens pour les faire passer de vie

à trépas. Pas de problèmes, comme dirait Obélix, on fonce, on tape et on passe. Son copain, le grand Jules, avait sa propre expression pour décrire ce genre de situation : le cerveau est explosé à fond. Vain, vidi, vici. Seulement, pour le Vici, c'est pas encore ça. En effet, non contents de vous attendre sur la route, près que les radars d'un gouvernement à court de fric, nos extra-terrestres habituels ont triché saugrenue de s'embusquer en d'autres endroits pas

forcément prévus pour cela, par exemple au plafond. Il faut donc qu'il ne se contentent pas de rester accrochés au pinceau, et que les selves de canons qu'ils déclenchent ne sont pas destinées à sauter votre passage. Pour corser la simplicité des épreuves imposées, on a écrit en prime à une propulsion si efficace que, sans vous demander votre avis, elle met la gomme comme une grande des le début du jeu et de jusqu'à ce que mort s'ensuive. Rassurez-vous, cela arrive généralement vite. Vous l'avez senti, ça doit vous comprimer, il n'y a rien de très original dans ce jeu. Mais ne boudons pas notre plaisir, la qualité de la réalisation est digne d'être saluée, ce qui n'est déjà pas si mal. Bien qu'il soit difficile de prendre le temps de l'admirer, le graphisme est très bon et très coloré (environ plus de 16 couleurs à l'écran). Les

adversaires sont plutôt à leur "avantage" avec des décors, des comportements qui diffèrent et évitent un trop grand monotone. Le décor est peut-être un peu répétitif mais, de toute façon, il défile à une vitesse hallucinante et on ne s'en préoccupe guère. Le son est très classe, ça, (huh), il n'est pas si mal que ça. Il est natif, ça spécialement l'attention, ce qui n'est pas un compliment, mais pas vraiment non plus une critique. Un petit plus tout de même en ce qui concerne l'inévitable et incroyables canons d'armes que l'on trouve dans les niveaux, ces petits pyramides parsemant la route et vous valent en possession de nombreux gadgets meurtriers (à multiple, latéral...). Ces armes sont sélectionnées à volonté à l'aide du joystick servent également au déplacement et au tir. De temps en temps, vous devrez franchir des

murs de flammes grâce à des trépanons judicieusement disposés, ou vous frayer à coup de canons un passage dans certains obstacles. Les passionnés de jeux d'action vont sans doute prendre plaisir à ce nouveau défi, quant aux autres, ils feront certainement mieux en choisissant un grand classique pour se sentir aux délices du "Pop Pop Boom Boom". Disons-le simplement, ce n'est qu'un tir de force de plus à placer dans la bonne moyenne de la catégorie jeux d'arcade.

Cyrille

EDITEUR	..... Hewlett
GENRE	..... "Boom Boom"
GRAPHISME	..... bien
SON	..... moyen
INTERET	..... moyen
JOUABILITE	..... pour merde
DUREE	..... quelques semaines
J'achète, uniquement pour les graphismes	

## NEBULUS

Des tours et des décors dans les tours

C'houette ! Un jeu d'arcade où il faut bon réfléchir pour en voir le bout (y en a pas deux, malgré ce que dit Diogenes, des bouts). En plus, via la réflexion, on se fait déjà l'hésiter pour un jeu d'arcade, on ne tue quasiment personne pour réussir, c'est fouuuuuuuu nocomm ! Ça commence pourtant bizarrement.

Un petit saut-marin, absolument charmant ma chère, débarque (c'est le cas de le dire) un petit personnage au bas d'une tour entourée par un océan. Etudions notre héros. Il ne nous unit pas gâches. Imagine un truc vaguement informel, mais plutôt rigide, avec une couleur étrange tirant sur le vert à pied, enfin avec deux pieds, et deux globules blancs à la place des yeux. Tu sa alors deviens les yeux baissés, l'image par faite du marin, type S.F. de la fin du XIX<sup>e</sup> (arrondissement) qui même

les Américains n'ont plus dessiné depuis des lustres, de passer d'être intermédiaires. Une fois que tu t'es identifié à ça, et seulement si ta santé mentale n'est pas définitivement vacillante, tu sauras (non pas d'effroi) l'bon bâton de plaisir préféré. Zorro n'arrivant pas, c'est bien à toi de t'y coller. En l'occurrence, il s'agit de monter au haut d'une tour qui en finit pas à aller gratter un ciel qui n'en finit d'ailleurs pas mal. Sans compter que c'est une tour mal fréquentée, avec plein de géométrie que le boucault allègrement, au risque de la terre passer par-dessus bord.

La grande originalité de ce jeu est innuérable : c'est l'effet de perspective à l'extérieur. Donc escaliers, plates-formes, ascenseurs, sont tous placés sur la hauteur de la tour. Mais alors comment voir autour d'elle de la tour ? Très simple. Lorsque vous tournez l'axe, on voit dans les rangs ? En même temps que le personnage avance. La rotation de l'édifice est un modèle du genre et produit des effets visuels assez remarquables, on a presque le vertige. En plus du déplacement circulaire autour de la tour, externe, il est possible à certains endroits de traverser par un tunnel pour apparai-

tre à l'endroit diamétralement opposé. Ces passages sont très pratiques pour éviter les diverses pestes à vous harceler mais, hélas ! manent aussi des chutes dans le vide, l'architecture du jeu des laus négligeant souvent de mettre des plates-formes sous bons endroits. En prime, la tour tombe en ruine, y'a même des planchers qui s'effondrent, c'est mal entretenir tout ça ! Le seul truc bien, ce sont les ascenseurs, et encore, certains oublient de s'arrêter devant le plafond, c'est très désordre. En revanche, le jeu est bien fait, parfois même trop, et du coup on glisse un peu dans les montagnes. Mais comme je ne veux pas décourager le personnel, je ne dirais rien.

## ALERTE A LA BOMBE !

Je cause, je cause, mais pendant ce temps là, une vilaine bombe piéreuse au sommet de la tour émet un tic-tac régulier attendant patiemment son heure pour nous déclater harnuement à la figure. Pourquoi tant de haine ? Donc, le but que l'on avait un peu perdu de vue avec tout ce bavardage, c'est de l'empêcher de nuire, la bombe, pas moi ! Or pour l'attendre et la désamorcer, il n'y a qu'un chemin. Le problème est là, un seul chemin

à découvrir, c'est pas facile, mais c'est vite aussi : dire que le jeu ne se modifie pas, et qu'une fois arrivé, la surprise est pulvérisée (à défaut de la tour, tu me sues ?). Donc le piège est dans la piège, puisque la bombe est dans la tour, il faut si tu sautes la tour en défilant la bombe, tu détruis, alors la surprise de découvrir la tour pour attendre la bombe avant qu'elle ne soit détruite. Un peu d'aspersion ? Bon, on reprend quand la bombe s'est effondrée sur la tour lorsque la surprise s'est défilée. Donc on a vu la chose avant que je n'aie mis les lasers pour surprendre la bombe au pied de la tour. Donc, nous parlons du graphisme. Si ! Il n'y a pas de dessins d'explosions, mais seulement des dessins de tour avec plein de surprises, nombreuses. Zévilans. Ce graphisme fait un peu penser à de la B.D. pour enfants, avec le moins d'angles possible, pour ne pas faire mal, le moins de montagnes possible, pour ne pas faire peur, et le plus de couleurs possible (plus de 30 à la fois) pour développer un goût très sûr chez les charmants bambins. Pour le jeu, par exemple, le dégradé de couleurs change au fur et à mesure de l'ascension. Pour le son, il y a un peu de musique, histoire de faire comme tout le monde, et des petits bruitages

Pas grand-chose à en dire, la bombe inactive, le tour se remplit comme une vulgaire canne à flocage et le sous-marin réapparaît, il n'est, hélas ! pas jaune (sniff !). Après immersion dans un océan infini, nous passons à une séquence hors jeu, superbe : l'effondrement du fond marin sur plusieurs plans) offrant l'occasion de gagner du temps supplémentaire pour escalader les tours suivantes. Il s'agit de capturer des poissons en leur trait de course : ceci tout un monde le sous-marin de poche. Il est indispensable de vaincre la tour suivante, qui veut faire décoller la surprise en faisant la bombe, enfin j'en suis, mais je ne suis plus très sûr. Voilà, moi j'y retourne pour la surprise en plein haut de la bombe dans laquelle se cache une tour, et ce, m'énerve... saahhh... je cause... Pimpom, euh BOUM ! Il trop tard.

Cyrille

EDITEUR	..... Hewlett
GENRE	..... arcade
GRAPHISME	..... mignon
SON	..... moyen
INTERET	..... sans
JOUABILITE	..... sans histoire
DUREE	..... prenez des vacances
La question ne se pose pas, j'ai acheté depuis longtemps.	



5, boulevard Voltaire 75 011 PARIS

# VOICI 18 RAISONS D'ACHETER VOTRE ST DANS NOTRE ESPACE ATARI

Téléphone: 43. 38. 96. 31

## I - CONSEILS DE SIMON

Simon a été nommé meilleur spécialiste ST par la société ATARI France. Venez le rencontrer, il vous donnera toutes les informations et les conseils dont vous avez besoin avant l'achat de votre ordinateur.

## II - S.A.V.

Sylvain, le maître du fer à souder, est présent tous les jours. Réparations, bidouilles, câblages, extensions un még, changement de drive, pose free boot, sont effectués très rapidement et garantis. Changement de drive simple face en double face à 1095 F.

## III - GRAPHISME

- Degas
- ZZ Draft
- ZZ Rough
- ZZ-2-D
- Spectrum
- Table tracante Roland
- Scanner Canon
- Digitaliseur Flatbed
- Digitaliseur Pro 87

## IV - NOUVEAUX UTILITAIRES

- Gestock
- Spectrum 512
- Signum 2
- Basic GFA 3.0
- Time works (français)
- Le Comptable
- Prestabapt

Venez voir nos démonstrations !

## V - PERIPHERIQUES

Moniteur SC 1425.....	2 490 F
Moniteur SC 1234.....	2 490 F
Drive SF 314.....	1 990 F
Drive SH 205.....	4 990 F
Drive Kurnane.....	1 590 F
Moniteur HR 124/125.....	1 490 F
Digitaliseur.....	1 750 F
Modem.....	2 250 F
Drive Kurnane 5.1/4.....	1 990 F
Table tracante Roland.....	10 000 F
Scanner Canon.....	12 000 F

## VI - IMPRIMANTES

Nous sommes spécialisés en imprimantes, nous les avons toutes en stock et en démonstration, venez les comparer. Nos prix sont imbattables !

- SLM 804
- Panasonic KX
- Star LC10
- Epson LX 800
- SLM 804
- Star LC10 couleur
- Star NB24-10
- Sharp JX720 couleur

## VII - ACCESSOIRES

10 disquettes de marque	99 F
Série de rangement	99 F
Appareil pour souris	60 F
Ruban SMM 804	78 F
Ruban Star NC10	78 F
Cable imprimante	150 F
Cable portée	150 F
Souris	390 F
Free boot + pose	390 F
Joystick Atari	70 F
Inverseur couleur HL	280 F
Housse	90 F
Mobilier informatique	690 F

## VIII - PRIX SUR LA GAMME 520 ST ET 1040 ST

520 STF seul + 40 log. + 10 disquettes	3 490 F
520 STF + moniteur HI monochrome + 40 log. + 10 disq.	4 490 F
520 STF + moniteur couleur 1425 ou 1234 + 40 log. + 10 disq.	5 490 F
1040 STF seul + 40 log. + 10 disquettes	4 790 F
1040 STF + moniteur HI monochrome + 40 log. + 10 disq.	5 990 F
1040 STF + Laser + Le Redacteur	16 000 F HT

Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons immédiatement + UN CADEAU SURPRISE

## IX - NOUVEAUTES JEUX

Iron Lord	N.C.
Star	250 F
Super Han gon	240 F
World in 60 days	240 F
Starfighter II	N.C.
Night Rider	240 F
Heroes of the lance	N.C.
Rocket Ranger	250 F
3 Stages	290 F
Dungeon Master	250 F

## X - LOGICIELS PROFESSIONNELS

- Gestock
- Comptabilité Mensah
- Facturation Mensah
- Stock Mensah
- Paie Mensah
- Comptabilité Jaguar
- Solution
- Superbase professionnel
- Publishing Partner
- Time Work (français)
- Formation assurée !

## XI - PRIX SUR LA GAMME MEGA ST

Mega ST2 monochrome + 40 log. + 10 disq.	8 990 F
Mega ST2 couleur + 40 log. + 10 disq.	11 215 F
Mega ST4 monochrome + 40 log. + 10 disq.	12 950 F
Mega ST4 couleur + 40 log. + 10 disq.	14 215 F
SLM 804 + nombreux programmes DP pour laser et différentes tentes	11 950 F
Mega ST2 laser	20 950 F
Mega ST4 laser	23 950 F
Solution P.A.O. : Mega 4 + Disque dur + imprimante laser + Time Works et Redacteur + Formation	39 900 HT

Pour tout achat sur la gamme Mega ST :  
- Formation  
- Installation (Paris et Région Parisienne)  
- Maintenance gratuite sur site pendant 1 an  
- Etude d'offre correspond à vos besoins  
- meilleur rapport qualité-prix (prix hors-Taxe)

## XII - OCCASIONS

Nous avons souvent en stock des ordinateurs d'occasion en parfait état :  
520 STF à partir de... 2 100 F  
1040 STF à partir de... 3 400 F

Ce matériel est garanti un an !  
Téléphonez-nous !

## XIII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Mega ST, nous reprenons au plus haut cours votre ancien 520 ST/1040 ST.

## XIV - PROMOS DU MOIS

- Star LC10.....	2 390 F
- Star LC10 couleur.....	2 990 F
- 520 ST + imprimante	4 490 F
+ 1040 ST + imprimante	7 290 F
SH 205 disque dur ATARI SUPER PROMO	

## XV - CADEAUX

Pour tout achat d'un ordinateur, nous vous offrons 40 logiciels :

- Jeux
- Utilitaires
- Accessoires de bureau
- Traitement de texte
- Gestion familiale
- Création musicale
- Création artistique
- et bien d'autres...

## XVI - PAIEMENT

Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt

- carte Cetelem
- carte Cetelem
- carte Aurora

Ramasse maximum :

- étudiants, enseignants,
- comités d'entreprises,
- collectivités, group.

Téléphonez-nous !

## XVII - V. P. C.

Toute marchandise chez vous en 24 H (service express Duroc), en fonction des stocks et dès réception de votre commande.

Service correspondance, demander.  
Sandra au 43 38 96 31.

## XVIII - SERVICES ET PRIX

Nous insistons sur le service. Tout client aura la meilleure information et le bon conseil avant son achat. Ensuite, le client aura une assistance permanente, au magasin ou par téléphone de 10 à 19 h du lundi au samedi. Quant à nos prix, ils sont les mieux étudiés du marché. N'hésitez plus, venez nous rendre visite et faites la différence avec la concurrence.

## STAR WARS II

### The Empire strikes back

**A**près *Star Wars* adaptation du jeu d'arcade — lui-même inspiré du film du même nom — apparaît le second volet de la saga, adapté lui-même du jeu de café, adapté également de la superproduction de Lucas. A quand une adaptation de Roman en film puis en arcade, et enfin sur micro ?

### QUATRE SÉQUENCES D'ARCADE

Ce logiciel comprend quatre séquences d'arcade — la destruction de droïdes sonda (probats) pour retarder au maximum la découverte de la base rebelle sur Hoth.

## WHIRLIGIG

### La gigue des mondes

**A** lors là bravo ! Pour un titre original c'est un titre original. Quelque chose que j'aurais préféré tester un "Schreckling" ou le jeu de "Blasphemat" nous nous contentons pour cette fois d'un Whirligig. Heureusement que comme vous l'avez découvert, le logiciel est aussi surprenant que le titre. Donc, à l'examen du Whir, chose, plus précisément de la jaquette et de la notice en français du jeu, il apparaît rapidement que certaines affirmations sur le jeu sont, si ce n'est totalement erronées, du moins extrêmement surprenantes. Pensez donc, un jeu disposant de plus de 4 milliards de tableaux (oui, des milliards 1, de 2 milliards de dépôts de carburant, d'1 seul milliard de dépôts de missiles et de 800 petits millions de pilotes. Attendez, j'oublie les 100 millions de langages d'activation, dixit le notice de vaisseau

— l'attaque des "Imperial Walkers" afin de protéger la retraite des rebelles — un combat spatial contre les chasseurs impériaux — enfin la traversée d'un champ d'astéroïdes baladeurs. Les graphismes du jeu sont vectoriels et en 3D (représentation filaire sans remplissage) comme ils étaient vus du cockpit de l'engin du combat — "snowspeeder" ou "millennium falcon" selon les cas. Le contrôle est possible à la souris ou au joystick. Son bouchon est alloué en début de jeu, tout chose avec un missile ou un objet en reître un. Heureusement en obtenant toutes les lettres de "JEDT" (après les deux combats victorieux), la "Force" rend alors le vaisseau invincible un certain temps. Une fois les quatre épreuves franchies avec succès, le "millennium falcon" traverse l'écran vers une nouvelle série plus difficile. Ce nouvel épisode de la vie des

ennemis. Ciel, gasp, bigre, où ira-t-on ? Comment la chose est-elle donc possible ? La cible de l'ennemi se trouve dans la documentation "Univers du jeu" (pour une fois ce n'est pas exagéré) et est calculée à l'aide d'une formule mathématique. À chaque fois que vous changez de tableau, le nouvel univers est recalculé en fonction du nombre de l'endroit où vous vous situez. Donc même s'il y a théoriquement 4 milliards de tableaux, vous n'en visiterez jamais qu'un à la fois et il sera spécialement calculé avant votre visite.

### ESPACE, FRONTIÈRE DE L'INFINI...

Le but du jeu est de récupérer cinq solides orbitaux (pyramide, cube, octaèdre, ...) répartis dans cinq des quatre milliards d'espaces. Pour y parvenir, il faudra trouver des chemins d'accès rapides à ces endroits, surmonter les problèmes de survie dans les pièges et les pièges, enfin échapper aux nombreux vaisseaux hostiles qui sillonnent la métagalaxie. Les fameux milliards de tableaux sont tous taillés sur le même modèle, composés de plusieurs étages bouclés sur eux-mêmes (comme si vous vous déplaciez à la surface

rebelle) comporte quatre scènes hautes en couleur que nous décrirons ici par le menu. En entrée : élimination des droïdes impériaux de communication. Dans cette scène, monsieur Skywalker, monté sur son fameux snowspeeder, s'entraîne au tir sur cible mobile. Dans le rôle des cibles mobiles armées, les robots sondes impériaux, détruits les uns qu'ils n'abaissent la position de la base rebelle. L'après-midi suivante débute lorsque les quatre parties du message sont reçues par Vader, il s'agit de l'attaque de la cavalerie lourde impériale connue comme "La Marche des walkers". Toujours aux commandes du snowspeeder, Luke doit l'attraper l'avance de deux sortes de véhicules de combat marcheurs, les AT-AT walkers, mastodontes lents et mastoc et les AT-ST walkers, petits mais rapides (en voyez là aucune insinuation perfide, c'est tir de la notice).

d'une sphère) et reliés entre eux par des portes stellaires, sortes de trous noirs autorisant l'accès aux autres tableaux. Malgré leur structure similaire, ces univers contiennent un nombre variable d'ennemis, de dépôts de carburant et armés, et bien sûr de portes. Imaginons que notre vaisseau est dans l'univers 16. Des portes stellaires le relient aux espaces 17, 32, 15. Embarquons la porte 12. Après la traversée du "sub-espace", nous arrivons à la page 17 reliée au 1, au 283, et au 18 par ses propres portes. Nous constatons que les univers ne sont pas forcément reliés dans l'ordre, ce qui permet de trouver des raccourcis pour atteindre les univers d'ordre élevé ou tout simplement de se repositionner facilement une fois la route et les numéros de portes connus. L'un de ces univers atteint, votre petite fusée dirigée à la souris, se déplace à volonté dans les quatre directions habituelles (haut, bas, droite, gauche) et leurs combinaisons. La vitesse est contrôlée par les mouvements verticaux du joystick. Deux types d'armes équipent le vaisseau : des missiles à trajectoire circulaire (à vous manœuvrer la cible par J) et des "parallettes". Rien à voir

avec le maquillage, il ne s'agit en fait que de missiles intelligents (mais en nombre limité). Pour mener à bien votre mission, il est nécessaire de gérer finement l'approvisionnement en combustibles et armées de votre vaisseau spatial, tous les univers ne disposent pas de dépôts. Autre obstacle, les divers univers sont hantés par de nombreux extra-terrestres équipés de nefs guerrières plus ou moins meurtrières. Certains se contentent de jouer les obstacles

fixes ou mobiles, d'autres vous traquent sans pitié à coup de missiles ou cherchent à vous percuter. Les Gonda, Quark, Gravitar, Ragner, Destroyer, ne sont pas de très quantités faciles. Après quelques manipulations, il faut reconnaître que le contrôle du vaisseau n'est pas des plus faciles, les souris étant un peu trop sensible. Un tableau de bord encombré à volonté fait office de radar et de jauge à carburant en plus de compteur pour votre score. Malgré les



### LE CÔTÉ OSCUR DE LA FORCE

Alors que l'animation du logiciel est assez bonne, le programme se met à "ramer", en ce qui concerne la vitesse, lorsque de nombreux ennemis sont présents à l'écran. De même, les combats spatiaux contre les chasseurs ne sont vraiment satisfaisants à ceux du premier logiciel *Star Wars*. En effet, les trajectoires des vaisseaux hostiles sont trop linéaires et leurs types d'attaques sont beaucoup moins variés. La seule partie vraiment excitante du soft est l'attaque des walkers.

deux vaisseaux généralement alignés par le programme, la recherche des solides à tout de la quête du Saint-Graal.

### DES MILLIONS DE JOUEURS ?

Le principe de ce jeu est assez original et la musique plutôt marante. Animation et graphismes sont bons. Dommage que le vaisseau ne se déplace pas réellement dans les trois dimensions comme pourrait le faire croire l'aspect des sprites mais uniquement sur un plan ! Le contrôle à la souris n'est pas des plus évidents et une option de réglage sensibilité eût été la bienvenue. Ce logiciel est intéressant par son principe, mais cela suffira-t-il à procurer la motivation (!) nécessaire pour récupérer les cinq solides perdus ? A une minute par espace, calculez le temps nécessaire.

EDITEUR	.....	Firebird
GÉNIE	.....	arcade
SON	.....	pas mal
INTERET	.....	le concept
JOUABILITE	.....	moyenne
DUREE	.....	4 milliards de
PREX	.....	200 millions de
		micro francs

J'achète, pour soutenir les concepts originaux.



Pour condenser, ce programme est agréable d'emploi, mais moins rapide et évolutif que la première production de Domark. Si vous aimez le premier *Star Wars*, vous risquez d'être déçu par le second.

EDITEUR	.....	Domark
GÉNIE	.....	arcade
GRAPHISME	.....	vectorel
SON	.....	pas mal
INTERET	.....	pas trop
JOUABILITE	.....	faible
DUREE	.....	quelques jours
CONFIG	.....	620 couleurs
PREX	.....	environ 200
		de \$/chèque que l'attaque des "walkers"



## NIGHT RAIDER



lire la phrase qui illustre la boîte de ce soft, du plus pur style "affiche d'Alain", on voit bien que le philosophe qui disait : "Dieu, que la guerre est jolie !" avait raison. Alors, on me dira, et si tout en cour, allons détruire le plus d'ennemis possible sans nous poser de questions.

Après nous avoir serrés à la gorge et fait verser une petite larme amère sur fond de clair de lune, la présentation nous prend aux tripes en nous montrant un Hiflee arrogant et digitalisé (NdR : discours également digitalisés), à l'occasion de la première victoire d'aucun démocrate civilisé. L'aurant bien sûr idée de l'écarter de façon aussi indécise de la tête de mémis auxquel personne n'a demandé leur avis. C'est pourquoi vient ensuite un Churchill, plein d'une dignité ratoune pour nous déclarer : "On les

aura !" Le prétexte historique étant introduit par ces deux digitalisations, prenons notre envol majestueux.

Passons donc aux commandes de ce "chef-d'œuvre d'ingénierie aéronautique" (je, si il) qui est le Grumman Avenger, c'est le jeu qui communique les difficultés. En effet, il faut page ce qui ne peut évidemment pas s'effectuer en temps réel, sauf si vos adversaires sont à la fois manchots et aveugles. Ne chifflons pas, et mettons les moteurs en marche.

## SIX PIEDS DANS LE MÊME SABOT

Tiens, je commence à comprendre pourquoi il faut être trois dans ce sabot. Le moteur ayant explosé au moins cinq fois, mon zéro digitalisé, enfin grand, son escadron et devant mes yeux émerveillés apparaît un paysage minifique, plein de points bleus et blancs sur fond marine, ravissant. Soirée, mais ravissant. Après tout, de nuit, la mer n'est pas vraiment un foudroyement de couleurs, donc n'espérez pas voler à vue.

J'attends alors avec hâte de voir mon premier avion ennemi qui, lui, sera éliminé particulièrement lâché. Bon, le premier vient de passer par derrière et j'en ai rien vu. Ah voilà le deuxième, pas terrible ! Même moi — et ce n'est pas peu dire — je pourrais dépasser ça. Quant à l'activation, soyons généreux, et n'en parlons pas. Cela me rappelle vaguement certains jeux d'il y a quel qu'es (restons dans le vague) années.

Au fait, je ne vous ai pas encore décrit l'écran radar. Ça dirait le dessin d'un enfant d'environ six ans. Un avion grossier et souhait deux fois grand comme le porte-avons qui l'accueille lui-même aussi grand que les rares lés indiquées sur la carte. Cet écran ne vous posera aucun problème de niveau, l'échelle étant totalement fantaisiste, et l'approximation reine. C'est merveilleux, les minis à détruire sont tellement énormes qu'il est difficile de les rater, on croirait presque qu'elles chahoutent, à se demander comment un ravier serait assés bête pour se taper dedans. Cela dit, c'est heureux car la gestion du décor si détaillé, empê-

che le pilote de regarder sur les côtés, il a des œillères associées à un torçicois cerabré. Du coup, il n'est pas difficile de trouver les navires ennemis, le logiciel vous les fournit sur un plateau d'argent (comme la lune).

Des que l'on s'approche de l'ennemi, des lumières éblouissantes, même si s'agit d'un petit sous-marin, et un grilloirais apparaît droit devant. Celui-ci tente de représenter, systématiquement de face, l'ennemi à détruire. Un ou deux obus suffisent, c'est étonnamment non ?

Pendant ce temps, des avions continuent à vous mitrailler allègrement, et après en avoir descendu une cinquantaine, on se lasse un peu. Cela n'empêche pas que vous soyez toujours debout, ayons une pensée émue pour ce blindage particulièrement efficace.

Reste enfin le Bomarcok un peu plus difficile (il a trouver. Langons une torpille et hop. Trente bonnes secondes d'attente avec interruption de l'image pour avoir, sans explication ni indication, le résultat du tir. Si je vous dis que le tout est accompagné d'un bourdonnement astmatique censé être produit par



le moteur, vous serez en possésion de toutes les informations voulues (ou ne pas) acheter ce logiciel. Quand en voit ce que savent faire certaines maisons d'édition. Comment pourrais-on avoir envie de ce genre de jeu sur des 16 bits, voire même sur 8 bits qui nous étonnent parfois tellement.

Cyrus

ÉDITEUR ..... Grumlin Graphics  
GENRE ..... jeu de simulation de vol  
GRAPHISME ..... bon, pour du 16 bits  
SON ..... bruitages qui  
INTERET ..... quasi  
JOUABILITÉ ..... plutôt bonne  
DURÉE ..... moyenne  
CONFIGURATION ..... à part  
Avec presque tous  
PRIX ..... environ 200 F  
J'achète du bon des logiciels, car c'est un émulateur de vol avec combat, mais nous sommes, hélas !, bien loin d'un Gunship !

## ZYNAPS



à scrolling horizontal. Le but du jeu est donc de tirer sur tout ce qui bouge — ou qui est susceptible de le faire — tandis que le décor se déplace majestueusement vers la gauche. Le scénario raconte l'histoire d'une base extra-terrestre à bord d'un chasseur Scorpion MK1 volé, puis la vengeance qui s'ensuit.

Décide à vous venger de ces êtres ignobles, vous partez alors à la recherche de votre forteresse secrète — elle ne le restera pas longtemps grâce à votre flair de fin limier. La bataille s'annonce difficile. Après le survol des installations

ennemies, les combats se poursuivent dans l'espace malgré des orages d'astéroïdes (ben oui, ça existe !) aux alentours d'une planète supposée abriter la base ennemie. Le chasseur dispose des lasers, de lasers à impulsions, auxquels s'ajoutent des équipements obtenus avec une épulette à énergie (fuel scoop). Pour la déclencher, il suffit de rester appuyé sur la bouton de tir pendant environ une à deux secondes, la couleur du viseur passe alors du jaune au bleu, et c'est à ce moment que vous récupérez la parcelle d'énergie perdue par la série d'extra-terrestres ennemis.

Selon le niveau d'énergie que vous accumulez, vous disposez d'une nouvelle arme ou d'une autre option. Le vitesse de déplacement peut être augmentée de cette manière, mais attention à ne pas vous écraser sur le décor au moindre mouvement. Vous améliorerez ap-

plément votre puissance laser et activerez le lanceur de bombes (très pratique pour détruire, batteries au sol ou vaisseaux s'enserrant en dessous du votre).

Comble de raffinement, il existe des missiles guidés au joystick avec un viseur à l'écran. Avec un niveau énergétique supérieur, des missiles autoguidés font leur apparition. Ces derniers sont particulièrement violents et nettoient énergiquement le secteur.

Les ennemis assez divers sont représentés principalement par des vaisseaux spatiaux de toutes formes que vous rayez de la carte (enfin de l'écran) d'un coup de laser bien placé. Un seul de vos missiles peut en détruire une série. Des tourelles au sol vous arrosent copieusement de projectiles assez primitifs mais à forte charge. Ne friez surtout pas les bâtiments ou superstructures présents sinon votre fusée se désintègre. Ces obsta-

cles franchis, il reste encore à détruire les grands vaisseaux de contrôle extra-terrestre, puissamment armés et bien protégés. Il faudra une vitesse de déplacement importante pour

éviter tirs et missiles, sinon. Enfin, reste à franchir les barrières d'astéroïdes toujours dans l'espace,



avant d'être propulsé vers le niveau suivant.

Bien que pas très original, ce jeu est d'une qualité correcte. Les graphismes sont bien réalisés, l'animation est fluide et la musique supportable. De plus, la possibilité d'obtenir de nouvelles options augmente un peu son intérêt. Un jeu qui plaira certainement aux amateurs du genre.

Richard Lagard

ÉDITEUR ..... Hewlett  
GENRE ..... arcade  
GRAPHISME ..... bon  
SON ..... moyen  
INTERET ..... moyen  
JOUABILITÉ ..... bonne  
DURÉE ..... quelques semaines  
CONFIGURATION ..... 320 couleurs + joystick  
PRX ..... 200 F  
J'achète s'il me reste assez de sous.



## PCW SHOW COTÉ JEUX

le très attendu Starfighter II, également Vermonster, Savage ainsi qu'un nouveau jeu de la série Elite. **Frontier** a proposé d'Elite, **Frontier** en a enfin terminé la version ST.

■ **Elite** (la marque) propose, elle, une présentation des futurs programmes, **Star Boy** et **Ghost and Goblins** ainsi que le logiciel tiré du film de James Bond, **Live and Let Die**.

■ **Grandprix**, après son médiocre **Peter's Beachley Football**, a opté à sortir les jeux de café **Mac Land** et **Acronia**, ainsi que **Expansions**, **Dandy**, et

**Running Men** d'après le film de "Schwarzy". Ils vont également développer un logiciel sur le football anglais "Thunderbirds", dont ils viennent de racheter les droits. **Datsco**, importé par **Grandprix** présente enfin la sortie de **The Dungeon**, suite du jeu de rôle **Alternère Reality**.

■ **Interceptor** montrant l'adaptation de **Outland**, ainsi qu'un jeu très spectaculaire et prometteur, **Millennium** inspiré de **Dungeon Master** **Géorgios Dorian**. Également en préparation, encore un jeu de combat de rue **Joe Shale**.

■ **Microsoft** regroupait plusieurs marques sur son stand (FTL, Cinemascope, PSB, Image Works...)

— **Cinemascope**, outre les versions de **Sinbad** and the **Throne of Falcon** et de **Rocket Ranger** sur ST, travaille à la réalisation de **Lords of the Rising Sun** et de **TV Sports Football**.

— **Image Works** présente la nouvelle production des **Bit Map Brothers** (créateurs de



**Xenon**, **Speedball II** s'agit d'un football futuriste un peu genre **Rollerball** où l'action se passe sur des roues. Également présent **Fernandez** must die et **Sky Chase**, un combat aérien en 3D. **Blastoids**, le jeu de café, sera aussi adapté très prochainement.

— **FTL** va sortir l'an prochain une disquette contenant cinq niveaux supplémentaires pour **Dungeon Master** (**Chaos Strikes Back**) et prépare activement **Dungeon Master II**.

— **Marsch** s'apprête à adapter la simulation de

course automobile **Nigel Mansell's grand prix** et **Heathrow** sur ST.



— **Après Terrorpods** et **Barbarian**, **Pygnosis**, firme bien connue, présente un nouveau jeu d'arcade **Murace**.

— **Griffin** présente, entre autres, **Technoarc**, **Ray of Power**, **Super Strike**, **Ultimate Golf** et bien sûr **Federation** **Off Free Traders**, un jeu dans le style **Elite**, mais

apparemment encore plus riche que son modèle. **Tyrosol** présente des nouveautés suivantes **Cyberia**, **Superman** et **Mayday Squad**. Cette même société prépare également une collection comprenant **Winter Olympiad**, **Plutos**, et **Seconds Out**.



■ De même, **Electronic Arts** propose des nouveautés **Ferrari Formula One**, superbe course de F1; **Hawk**, le simulateur d'essai de combat; **Sawth**, **Chainsaw** **Worm**, et **Zany Golf**, un jeu de mini-golf hilarant, **Fuzzax**, et enfin **Powerbase** et **R/C Rally**, une simulation de course de voitures téléguidées.

■ **Mendini Software** va lancer **Lancelot**, un jeu d'aventure s'inspirant de la légende du **Saint-Grail**, et de la quête du **Saint-Ruby**. **Simulator**. Cette firme présente également le jeu **STOS** dédié à la création de jeux d'arcade et développé par les programmeurs français de **Jawa**.

■ **Melbourne House**, outre qu'elle prépare **War in Middle Earth** d'après l'œuvre de **J.R.R. Tolkien**, prépare aussi d'ailleurs le jeu d'arcade **Double Dragon** pour la fin d'année.

■ **Pelican Software** prépare activement le sortie de **Barbarian** II. Normalement, il sera disponible lorsque vous lirez ces lignes. **Amstruth** et **Troz** ont, quant à eux, prévu pour les fêtes de fin d'année.

■ **Outlaw** annonce le **Shoot 'em up** construction **Art et Comic Arts**.

■ **Agnes Allyn Systems**. Agnes présente la sortie prochaine de **Schiller of Light**. La société a en outre racheté les droits du super jeu de café **Demon** ainsi que l'adaptation **The Edge** présente **Garfield** tout du dessin animé et **Inside Doping**.

■ **Dynamic**, le développeur espagnol n°1 venant de signer avec **Electronic Arts** et propose déjà **Game Over** II sur ST.

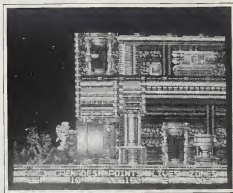
Ce sont tout pour ce salon-ci, et croyez-moi, nous sommes loin d'avoir fait le tour de toutes les nouveautés.

## EXOLON

Deuxième pour-rait trouver à **Exolon** un petit air de famille avec les **Barbarian** de **Pygnosis** : mêmes mobiles (moi voir, moi détruire) même type de représentation (sans le tableau de commande). En gros il s'agit de l'un des bon de message dans une suite de tableaux où votre personnage se déplace latéralement. Le ressemblance s'arrête là. L'action se déroule ici bien plus tard dans le temps sur une planète infestée d'êtres étranges et pas vraiment sympathiques. Notre héros ne porte pas le pagne mais un scaphandre spatial il n'y a pas d'atmosphère dans ce lieu sinistre et froid. Il est armé d'un fusil à rayon laser et sur le dos, il porte non pas une hotte de père Noël, mais un lance-grenades-missile courte portée. Voilà pour les présentations, venons-en au jeu.

Vous arrivez près d'une base ennemie joystick de combat en main, muni de 89 cartouches, de 10 missiles, d'un potentiel de 10 vies et d'une bonne dose d'irrépressible. Dans chaque tableau vous devez vous déplacer vers l'extrémité droite. Détruire le laser les ennemis qui vous harcèlent ainsi que les défenses automatiques avec vos grenades missiles.

Il est impossible de revenir dans un tableau déjà terminé. Facile me direz-vous. Oui, mais si vous êtes trop lent, apparaît une sorte de missile teleguide indétruisible qui vous percute. Vous devez alors recommencer le tableau toujours dans le même délai (une vingtaine de secondes). De plus, la faible gravité des lieux vous fait planer une éternité au dessus du plancher des vaches. Le temps semble alors bien long surtout quand un obus vous arrive droit dessus.



L'action se déroule habituellement au niveau du sol, mais il est possible grâce à des téléporteurs de monter au premier étage des bâtiments. Ce n'est en général pas beaucoup plus calme et vous perdez la possibilité d'obtenir un armement et une protection supérieurs. Les décors sont assez jolis, les sprites sont eux aussi bien réalisés. L'animation est sans reproches ainsi que la détection des collisions (ça passe parfois à un pixel près).

Les ennemis sont de deux types. Ceux capables d'extirper au laser ressemblent à des têtes d'animaux (taureau, ours, etc.) et se déplacent de droite à gauche en oscillant de bas en haut, en principe sur votre trajectoire. Il y a aussi des petits poux rouges rampants qui avancent en bandes (là, si je ne dis pas de bêtises, non, il n'y a pas de lapins à oreilles roses).

Les machines — à détruire de près à la grenade — sont en général des canons automatiques qui lancent des obus à hauteur de tête, des lance-missiles (à six pas à la fois, j'ai les casses avant) des cerceaux qui guident un missile en votre direction — à détruire avant que le missile ne vous atteigne. Restent quelques pistons hydrauliques qui se déplacent à intervalles réguliers pour vous écraser au plafond si vous avez le malheur de

passer à ce moment-là. Côté musique, subiste un problème. Il manque une option "silence" (impossible de désactiver la mélodie) et il n'y a aucun bruit ou son en dehors de cette musique. Même après les 24 tableaux du premier niveau, l'air joué reste toujours identique. Dommage, car les programmeurs avaient fait preuve d'originalité en proposant un morceau tenait plus de la musique classique que de la musique de jeu.

Finalement, **Exolon** est un jeu globalement correct bien que la difficulté ne soit pas très progressive. Vous pouvez très bien parcourir cinq tableaux sans rencontrer d'ennemi vraiment coriace et perdre quelque chose. Mais si vous avez un tableau au début du jeu (notamment ceux comportant un piston hydraulique) Dommage que les différents niveaux ne soient pas un peu plus variés. Néanmoins l'intérêt du jeu demeure.

Richard Legendre

ÉDITEUR .....	Helecom
GENRE .....	arcade
GRAPHISME .....	très bon
SON .....	très bon, mais l'absence d'option "silence" est dommage
INTERET .....	deux à trois semaines
Config .....	520 couleur + joystick

J'ajoute si j'ai une ristourne.



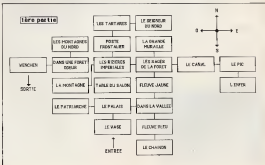


## LE SECRET DE L'ÉTERNITÉ

**Solution de Qin**  
(Ere informatique)

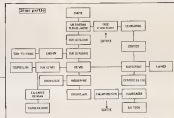
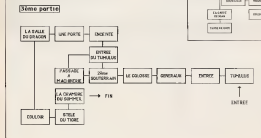
1<sup>re</sup> partie :  
dynastie Tang, 780 ap. J.-C.

Casse vite: prends parchemin  
prends amulette, Nord, Nord  
ouvre tiroir, prends couteau,  
terme l'écrit, Sud, Ouest, le  
parchemin, dis-cute avec père  
ouvre coffre, prends boîtier,  
prends lettre passer, Est, Est  
Nord, coupe lames coupe  
bambous, les bambous, Nord,  
boîte thé, dis-cute, Est, marche  
sur toit, aller au pac, biger  
gong, demande plan part,  
Ouest, Ouest, Sud, Sud, Sud,  
Sud, dis-cute, payer, Sud,  
à l'adresse, dis-cute Nord,  
( 'l'entendre' plusieurs fois, si le  
bateau n'est pas encore là)  
Nord, payer, Nord, Nord, Nord,  
Ouest, fouille les rizières, Nord,  
dis-cute avec père, donne la



2 partie :  
dynastie Qin, 220 av. J.-C.

Est, donner eau, Ouest, Ouest  
monter sur bateau, chercher  
bateau. Sud, Sud Ouest,  
Ouest, Appelle kong, discute  
Est Est, Sud, Est Sud pros  
taine, Nord, Ouest, Ouest, Sud  
Sud, donner invitation, pro  
taine, fête discute, Nord



colosse, examine yeux boué soit QIN, ramper tourner l'orchée à gauche, Nord, Guait, examine porte, enlève planches, voir Qing et Bi Sud, Est, examine stèle, mette cle de jade, Nord, examine main, prendre talisman. Le secret de l'éternité est maintenant entre vos mains !





# DIX MEGA OCTETS SUR DISQUE SOUPLE

À côté des lecteurs de disquettes 360 ou 720 ko, interchangeables mais aux capacités limitées, et du disque dur aux nombreux avantages mais non amovible, vient s'ajouter un autre procédé de stockage de mémoire de masse, compromis entre la disquette conventionnelle et le disque dur : le Supra FD 10.

Jusqu'à présent, nous ne disposions comme mémoire de masse que le ST qui de lecteurs de disquettes de 360 ko ou 720 ko (un peu plus avec un formateur spécial). Ce type de support ayant comme avantage d'être interchangeable mais cela au prix d'une faible capacité et d'une vitesse d'accès limitée. De plus la tête étant en contact avec le disque, il se produit un phénomène d'usure.

L'autre support de stockage également magnétique est le disque dur. Ses avantages sont nombreux : grande capacité — 20 Mo, 50 Mo ou 100 Mo, vitesses d'accès importantes, pas de frottements mécaniques, la tête flottant au-dessus du disque. Mais il n'est pas interchangeable. En attendant les modalités de disques durs amovibles qui sortent d'ici peu, voici le Supra FD 10 qui se présente comme un compromis entre la disquette conventionnelle et le disque dur.

## 5 1/4 HAUTES PERFORMANCES

Le FD est un lecteur de disquettes souples 5 1/4. Les disquettes ont la couleur, l'apparence, le format de disquette type PC mais elles sont de type haute densité. Leur capacité est de 10 Mo. Ceci grâce à une densité radiale de 480 TPI (Traces Per Inch) ou par pouce si vous préférez. Un disque souple PC classique a une densité de 48 TPI et celle que vous utilisez sur votre ST est de 135 TPI. Le lecteur est bien sûr un peu spécial et son boîtier occupe un peu plus de place qu'un lecteur 5 1/4 Cumans. Il dispose de deux interfaces une SCSI et une au standard DMA. Le lecteur est livré avec un câble aeri côté unité de stockage, se connectant au port disque d'Atari, ainsi qu'une disquette 3 1/2 contenant divers utilitaires — tout d'abord un programme pour installer le lecteur.

— un autre servant à formater le disque (le ST met près d'une demi-heure pour accomplir cette tâche).

— SUPEDIT PRG est un éditeur de bon secteur.

— SUPUTL PRG permet quant à lui d'activer ou de désactiver l'autoboot, mais aussi de réviser la liste des secteurs libres ceux ayant été affectés ou détériorés.

— Le lecteur dispose d'une horloge auto-alimentée ce qui est très avantageux sur les 620 et 1040. Le programme SUPCLOCK PRG permet justement d'en régler l'heure et la date. Rasant sur la disquette deux utilitaires.

— PARK PRG permettant de bloquer les têtes de lecture pour transporter l'unité disque sans affecter l'alignement des têtes.

— BIAS PRG, un "slideshow" permettant une rotation à l'écran des images Mo et Degas contenues sur la disquette.

Des le lecture du catalogue de la disquette, on s'aperçoit que la vitesse d'accès est grande. Afin d'en mieux juger, nous avons repris les tests effectués lors de la présentation de ces disques durs. Les trois programmes utilisés ont été réalisés en Omikron Basic. Les résultats sont plus ou moins convaincants.

## ESSAI DU MATÉRIEL

Le Supra Drive est cependant en moyenne plus rapide qu'une disquette conventionnelle, tout en restant nettement plus lent que le disque dur. Le Supra FD 10 est un bon compromis entre le disque dur conventionnel et le lecteur de disquette. Il possède une importante capacité et une vitesse d'accès supérieure à celle qu'offre la disquette. Les domaines d'application les plus intéressants de ce type de matériel

Lecteur Supra FD 10



### TEST 1

```
10 T=TIMER
20 OPEN "R:" L="C:ESSAI",255
30 FIELD 1 255 AS T1
40 LSET T1=STRING$(255,"A")
50 FOR I=1 TO 300 PUT I,1 NEXT
CLOSE
60 PRINT TIMER-T:A6=INPUT$(1)
70 END
```

### TEST 2

```
10 T=TIMER
20 OPEN "O:" L="C:ESSAI"
30 FIELD 1 196 AS T1
40 LSET T1=STRING$(196,"A")
50 FOR I=1 TO 300 WRITE I,T1 NEXT
CLOSE
60 PRINT TIMER-T:A3=INPUT$(1)
70 END
```

### TEST 3

```
10 T=TIMER
20 OPEN "R:" L="C:ESSAI",196
30 FIELD 1 196 AS T1
40 LSET T1=STRING$(196,"A")
50 FOR I=1 TO 100 PUT I,1 NEXT
60 PRINT TIMER-T:A3=INPUT$(1)
70 END
```

### TESTS COMPARATIFS

TESTS	SUPRA FD 10	disquette	SH205
test 1 Ecriture de 300 enregistrements en séquentiel sur un fichier en accès direct	29 4s	63 4s	6 5s
test 2 Ecriture de 300 enregistrements dans un fichier séquentiel	23 7s	23s	9s
test 3 Ecriture aléatoire de 100 enregistrements dans un fichier en accès direct	19 4s	42s	4s

sont autant l'archivage de données que le sauvegarde des disques durs. Le ST ne dispose pas encore — contrairement au PC — de "streamers" (dérouleurs de bande). Cependant son prix élevé — 10 900 F et 330 F pour la disquette — le laisse hors de portée du particulier.

Christophe Chailion

Matériel	SUPRA FD10
Type	disquette souple HD
Interface	Imacs
Capacité	10 Mo/disquette
Densité	480 TPI
Prix	10 900 F HT

Imacs — 3, rue Perreault 75001 Paris

## ME CONSERVER PRÉCIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST À L'ABRI D'UNE PANNE

**DEMANDEZ VOTRE**

**ELLE EST GRATUITE !**

**PROFITEZ VITE DE SES MULTIPLES AVANTAGES...**

**COMMODORE ATARI AMSTRAD SINCLAIR ORIC THOMSON APPLE ETC...**

**LE N°1 DE LA REPARATION ET DES PIÈCES DÉTACHÉES DE MICRO-ORDINATEURS ET PÉRIPHÉRIQUES À VOTRE SERVICE**

**31 rue de Moulbeuge 75009 Paris, tel: 48-74-38-30**

- PRIORITÉ SUR LES RÉPARATIONS
- REMISES SUR RÉPARATIONS EXTENSIONS ETC
- UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO
- HOT LINE : 48-74-38-30
- Offre valable jusqu'au 30 novembre 1988 (prix normal de la carte : 102F)

**BON DE COMMANDE**

☐ JE DESIRE CARTES/PRIÉVILÈGES

NOM \_\_\_\_\_

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CITE \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_

Adresse de l'agence de distribution \_\_\_\_\_







Apprendre  
à tous  
les âges

## LES PETITS COLORIAGES

## MALINS-Volume 1

Les Editions Cernus qui semblent se spécialiser dans les logiciels pour les "hauts comme trois pommes" viennent de sortir Les Petits Coloriages malins. C'est un recueil de douze planches à colorier tirées du dessin animé du même nom et destinées aux enfants de moins de cinq ans, la tranchée d'âge la plus défavorisée actuellement en logiciels éducatifs sur Atari ST.

Le programme propose trois niveaux de difficulté :

— Niveau Petit : En pressant une touche de la souris ou le bouton du joystick, le dessin se colore automatiquement. L'enfant intervient peu dans la chose des couleurs et de la surface à couvrir.

— Niveau Moyen : À l'aide du joystick, de la souris ou des touches fléchées, l'enfant sélectionne les couleurs et la parole du dessin à colorier. Le colorage s'effectue là aussi automatiquement.

— Niveau Grand : Le mode d'utilisation est identique au précédent à quelques nuances près. Le tableau ne trempe dans un pot de peinture et attend. Si une nouvelle couleur est sélectionnée, il faut tremper le pinceau dans le pot correspondant pour qu'il prenne la couleur choisie. Là les modifications sont permises puisqu'il est possible de recolorer une surface. L'enfant pourra aussi sélectionner chaque dessin, l'éteindre sur imprimante, et le colorier sur papier.

L'intérêt de ce logiciel est de faire apprendre de manière ludique aux jeunes enfants les couleurs. Le colorage. L'or-

# FIGURES, FORMES ET COULEURS

La rentrée est un bon prétexte pour sortir de nouveaux logiciels éducatifs. En effet, la plupart d'entre eux offrent un aspect ludique.

garantissent dans la surface de travail, de visualiser la bonne manière d'utiliser le pinceau. Là encore les Editions Cernus nous présentent un bon produit. Loin de vouloir freiner leurs louables efforts, j'aimerais toutefois une critique minutieuse. Le charme des dessins est réduit à chaque planche et cela me semble peu

Corrae Edwina — 20bis rue Godefroy  
69006 Lyon Tél. (78) 94 10 31

## GÉDÉON

Destiné aux enfants de cinq à dix ans Gédéon est un jeu de reconnaissance des lettres et d'apprentissage de l'écriture. Ce programme rassemble comme un frère à la Dérive, musique, mais comporte une voie digitale et beaucoup plus d'animation.

Le logiciel se boote automatiquement. Après chargement, un caméléon saute au milieu de la feuille tapacée sur fond de musique orientale. Le batiste parle et les mots sont assez compréhensibles. Après avoir observé à la demande de Gédéon, l'enfant doit écrire la seconde syllabe. L'écran affiche l'image d'un crayon à l'aide duquel je choisis mon niveau de difficulté.

En bas, à droite de l'écran, le dessin d'un œuf apparaît. Simultanément, Gédéon, mon beau caméléon, m'appelle l'orthographe du mot correspondant au dessin. Dans le cas présent "œuf". Pour colorier, il faut cliquer sur l'œuf. Alors, quelques bulles contenant des lettres se mettent à glisser lentement sur l'écran. Le but du jeu consiste à attraper les bulles à l'aide de la langue du caméléon, celles qui contiennent les lettres nécessaires pour écrire le mot "œuf". Il faut donc choisir les bonnes bulles, au bon moment.

Si mon choix est juste, Gédéon me manque pas de me l'indiquer et mon score affiche en haut à gauche, augmente. Mais, si j'échoue une mauvaise bulle, l'effet contraire se produit. Après m'avoir félicité d'avoir écrit le mot correctement, Gédéon m'appelle le mot "bèberron" sur une nouvelle page et ainsi de suite.

De temps à autre, il se peut qu'une syllabe descendisse un cran et l'écran d'attente visé devienne celui de la lettre d'une des lettres. Avec un peu de patience, en revanche, si un zapping passe et que vous le sachiez, il vous fera cadeau d'une lettre du mot. Rassurez-vous, ce logiciel possède la particularité de pouvoir changer de bibliothèque, vous pouvez même créer des images et des mots nouveaux, à volonté. À la fois éducatif et ludique, Gédéon s'avère être un bon produit.

F.L.L. — Tour Galliéni 2 36  
avenue Galliéni 93175 Bagnolet  
Tél. (1) 48 97 44 44

## GÉOMÉTRIE PLANE

## Version 2

Ce logiciel présente les mêmes caractéristiques que Géométrie dans l'espace. C'est un outil de dessin géométrique dans le plan servant à tracer des points, droites et cercles à partir de leurs définitions mathématiques, mais aussi d'écouter à des données analytiques une fois l'objet créé. Il permet aussi de vérifier des propriétés mathématiques élémentaires comme le théorème de Thalès par exemple et ses propriétés. Il possède lui aussi une fonction de répétition d'une figure pour étudier les lieux géométriques et les transformations ponctuelles. On

peut ici déterminer les équations du cercle, les barycentres, centres mixtes, intersections de droites, de cercles. Les droites seront déterminées par deux points, une droite parallèle, une perpendiculaire, etc. On a aussi la possibilité de dessiner des lignes brisées. Pour les cercles, on calcule le diamètre, la tangente, et le centre. Ce logiciel permet aussi d'effectuer des transformations par symétrie centrale, symétrie axiale, similitude et enfin, qui reviennent.

Géométrie Plane version 2 est un très bon programme de construction géométrique dans le plan, indispensable à donner pour accéder à Géométrie dans l'espace.

Plot Informatique Educative, prix : 250 F

GÉOMÉTRIE  
DANS L'ESPACE

Dans la lignée de ses précédents logiciels, mais en version plus évoluée. Plot a conçu Géométrie dans l'espace, un logiciel de mathématiques destiné aux élèves de la classe de troisième. D'un emploi facile, il s'avère encore plus maniable avec un peu d'habitude. Tous les arbres sont filaires. Seules les coordonnées adéquates sont écrites. Il trace des translations, homothéties, symétries, vecteurs, équations de droites déterminées de multiples manières, des rotations et même des affinités.

De plus, grâce à lui, on vérifie de nombreux points de mathématiques. Ce logiciel obéit à un principe simple, entre des éléments indissociables à la définition de l'objet à construire, calcul de l'objet par la méthode choisie, manipulation et possibilité de travail sur l'objet obtenu.

Pratiquement différents procédés sont prévus pour entrer les informations, sous ou cliquer. Les plans sont facilement manipulables et superposables. Ils sont également déterminables de toutes les manières possibles, équations, trois points, droites parallèles, etc. Toutes ces figures sont visualisables en trois dimensions, en perspective. L'utilisation du logiciel est facilitée par la parole, savoir, servir à la récupération des données analytiques d'une figure. De plus, on abandonne rapidement une manipulation en appuyant sur la touche escape, sans pour autant passer par une boucle de programme. L'auteur de ce produit nous offre aussi la possibilité de créer ou de changer différents fonds, tels qu'une sphère, une montagne, une école de Képi, etc. et d'enlever sur des solides toutes les informations indésirables de voir leurs faces cachées, de les visualiser en fil de fer, mais surtout de connaître toutes les coordonnées introduites pour créer cet objet, par la fonction listing.

Le programme est muni d'une fenêtre de dialogue utile à l'étudiant pour taper les commentaires qui lui sembleraient nécessaires. Il comporte également options modifiables à volonté. Il est facile de corriger une erreur, d'imprimer les diverses figures traitées sur imprimante, mais aussi sur tableur WPG et Sharp.

Géométrie dans l'espace est un excellent outil de mathématiques que nous conseillons à tous, lycéens et étudiants.

Plot Informatique Educative — Saint Appollinaire 42410 Pénissan Tél. (76) 74 87 33 47

Quatrième Génération

Géométrie plane

Les petits coloriages malins

Géométrie dans l'espace

Gédéon

# Le shopping de



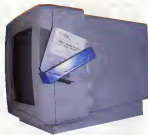
Chers lecteurs,

Afin de vous rendre un peu plus facile, nous avons sélectionné pour vous quelques accessoires pratiques et originaux pour l'entretien ou la protection de votre machine.

Chaque mois nous vous proposerons une sélection de nos meilleurs produits.

Nous espérons que vous apprécierez cette sélection et que vous nous enverrez de nombreux avis.

Attention, nos garanties sont limitées, alors dépêchez-vous!



**▲ PIONNERBOX**  
Tête utile pour nettoyer vos disquettes en cours d'utilisation.  
Ref. 3001, 30 F

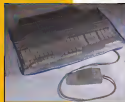


**▲ STARQUAKE**  
Jeu d'arcade.  
Dernier 3000, à dire après biologiquement, à travers des cavernes souterraines pour rétablir le cœur de la planète. Graphismes adossés à un son réaliste pour Atari ST. Ref. 1005, 120 F.

**SEAL N TYPE**  
Ce film transparent parfaitement adapté à votre clavier le protège efficacement contre les liquides et les poussières. Permet la frappe en tout confort.  
Ref. 2004, 125 F



**▲ MOUSSE CLAYER**  
Indispensable pour protéger votre clavier (ST 620 et 1040) contre en 2 versions.  
PVC OPALINE Ref. 4008, 80 F  
PVC SIMILI CUIR BLANC Ref. 4013, 80 F



## Les accessoires indispensables à votre ordinateur

**KIT DE NETTOYAGE**  
Efficace pour l'entretien de votre drive.  
Ref. 5005. Prix spécial 75 F



**TAFIS SOURIS**  
pour protéger votre souris.  
Ref. 4010, 55 F

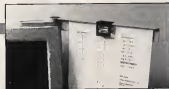


**COPY CLIP**

Cet accessoire pratique vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par ventouse à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et sans d'un feutre la frappe.  
▼ Ref. 3002, 75 F



**BOITIER DISQUETTES**  
▲  
Pour stocker vos disquettes 3 1/2" 1/2 avec fermeture à clé, 2 compartiments au choix.  
40 disquettes. Ref. 6004, 80 F  
80 disquettes. Ref. 6003, 95 F



### SCN DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à -  
REF-MEDIA - Service VPC  
5-7, rue de l'Amiral-Goeben 94160 SAINT-MANDE

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Je possède un ordinateur de marque :

Type : \_\_\_\_\_ ☐ monochrome ☐ couleur

☐ 800x600 ☐ 1024x768

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Mandat

**VOUS ÊTES PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT**

Je commande :

ARTICLE	REF	QUANTITE	PRIX TOTAL

Frais de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat  
32 F au dessus de 350 F

Tarif par ou 10/10/88 France métropolitaine uniquement

Frais de Port  
**TOTAL A REGLER**

Tous nos envois sont effectués en recommandé





Bienvenue au courrier des lecteurs. Ce mois-ci, pas trop de blabla, mais le plus de lettres possibles pour un maximum de réponses à vos questions. En avant donc.

Le 26 juillet, je posais le bon pour le logiciel Trivial Pursuit. L'import d'un objet rapidement un événement. Il n'en a rien été jusqu'à présent. Aussi je m'adresse à vous pour que cette annonce soit remarquée. J'ai bien noté que vous n'avez pas les logiciels de ST, mais vous les avez certainement en en parlant sur la couverture de votre revue. Pour vos lecteurs il semble évident que vous ne devez pas être beaucoup plus silencieux que les gens qui vous connaissent. Il est bien évidemment inutile de me signifier que je ne faisais pas partie des mille premiers lecteurs pour le simple et bon motif raison que je guette votre revue et l'achète dès parution. Je ne me suis pas abonnez justement parce que j'en ai déjà plusieurs dans ce cas la revue quelques jours après la disponibilité dans les kiosques.

J. Raphaël Freyming-Meritsbach

Désolé que vous ayez à attendre pour une disquette si justement méritée. Mais Wings qui assure la logique de l'opération a été déborder par le succès de l'opération (beaucoup plus alors beaucoup plus de mille lettres). Aussi, il faudra un peu grande patience. Le temps que la situation se régénère.

Je suis un fidèle lecteur de ST, et je devrais avoir la disponibilité du nouveau TOS se paraitrait être que des points de ventes. Votre article m'a étonné car je suis en contact avec plusieurs clubs de Suisse Romande et de personnes en liaison elles-mêmes avec Atari Suisse. Mais elles n'ont pas eu le temps de parler du nouveau TOS version 1988.

J. Piquenay, Muzas-Collombey

Le nouveau TOS n'est disponible pour l'instant qu'en version américaine préliminaire. Ce qui explique qu'il n'y ait pas de version française opérationnelle pour l'instant. Il y a des fonds de biplan encore quelques mois. En principe, Atari et ses divers services techniques pourront fournir les nouvelles ROMs.

Maintenant, un petit coup de pouce aux divers clubs nous ayant contactés. A ce sujet, associations d'utilisateurs ou clubs, si vous souhaitez vous faire connaître, n'hésitez pas à nous envoyer une petite lettre présentant votre club.

● Je vous écrit pour vous informer de la sortie d'un nouveau club ST **CLUB ST2000** (un nom pas très original). Ce club propose un journal, une disquette remplie de "Free Ware", une revue de quinze pages, une lettre de liaison tous les quinze jours ainsi que des achats groupés (abonnements). Pour plus de renseignements, envoyez un timbre à 3.20 F à Sylvain Sorlet - 11, rue des Copoliers 78400 St-Leonard. Une documentation de cinq pages, vous sera envoyée dans les six jours.

● Le club **Atari 89** offre à tous ses membres et futurs membres des services suivants: une assistance par téléphone, la revue *Atari Info*, la disquette du club, ainsi qu'une disquette proposant divers accessoires. Il ne vous en coûte que 250 F pour six mois ou 500 F pour un an.

Club Atari 89, Sylvain Legend - 1, allée de Gaspogne 89000 Auvray Tal. 86.51 14 72

J'apprécie les efforts que fait votre revue sur les jeux de rôle et d'aventure, ce qui amène mes questions. Que pourriez-vous du programme générateur d'aventures *Star*? Quel est son prix? Et où puis-je le trouver?

● Par la même occasion et à la même lettre, je vous envoie les vingt-cinq codes d'accès du jeu d'arcade *Better Than Alien* dans l'ordre: **ELEKTRA, SYZYGY, DRAMBLUE, PLUG, SORHARD, MAYON, NAISE, FAUCET, POTATO, PROMERA, NARGUSUS, DEBILANTE, FIKIN, ACUSTIC, TRYPHYX, JAMBERWOXY, WHIMSICAL, CORNUCOPA, PUNABI, TIDLY, FOM, KEMPE, DOLL, SERPULCHRE, EUPHEMISM, GRAMMARIN, CROSSWORD, QUARANTINE**.

● Tant qu'on y est, et puisque vous distribuez le jeu *Starquake*, voilà les codes pour faire fonctionner les interrupteurs: Attention 5 - 4 - 3 - 2 - 1 top c'est parti: **TABET, HINDI, KWANG, ROKSA, SOLIM, COWRE, KALED, DAVID, BOR, NO, TSON, FUED, NCHA, LUANG, CHNO, SOCH, KES, VOI, le travail**.

J.M. Legend, St-Cloud

A notre connaissance, le programme *Star* est le seul générateur de jeux d'aventure disponible sur ST. Il est beaucoup plus complet que son élucubrante dérivée sur B. bits, le GAC. En effet, vous pourrez créer les images de votre future aventure avec le programme de dessin intégré des musiques grâce aux commandes sonores intégrées. De nombreuses fonctionnalités supplémentaires existent, telles les diverses personnalités caractéristiques utilisables (avec programmes de création si vous gérez!).

Le passer au interpréteur de commandes est assez puissant puisqu'il est possible de définir plusieurs actions dans une même phrase. Seule ombre au tableau, ce logiciel est pour l'instant en anglais, avec tout le travail que cela suppose pour adapter les bibliothèques existantes, ou surmonter le problème du clavier QWERTY. Ce programme est donc tout à fait bon, mais il sera encore meilleur si il est traduit en français.

Pour le trouver, la démarche la plus pratique est certainement de consulter les publicités dans les revues dédiées au ST. Si vous ne pouvez vous déplacer, vous n'avez plus qu'à le commander par la poste.

**D1**  
DOMARK.

**UE!**

PRÉSENTENT



Trivial Pursuit ST



Trivial Pursuit ST

*Trivial Pursuit*

NOUVELLE GENERATION™

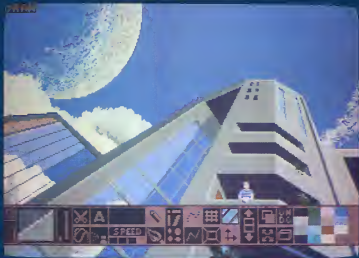


**UE!**

# LE TON, C'EST BON !

Le ST présente de bonnes dispositions au graphisme. Que ce soit par la gamme de résolutions supportées ou par la vaste palette de couleurs, il attire un public intéressé aux graphistes ou dessinateurs et tout de suite.

N'oublions pas que les stations graphiques ou palettes électromécaniques permettent de tirer à une vitesse et à une précision remarquables les données de la suite, ce qui est l'intérêt du créateur graphique, résultat : nous sommes actuellement en train de passer à la vitesse supérieure.



Le ST présente de bonnes dispositions au graphisme. Que ce soit par la gamme de résolutions supportées ou par la vaste palette de couleurs, il attire un public intéressé aux graphistes ou dessinateurs et tout de suite.

N'oublions pas que les stations graphiques ou palettes électromécaniques permettent de tirer à une vitesse et à une précision remarquables les données de la suite, ce qui est l'intérêt du créateur graphique, résultat : nous sommes actuellement en train de passer à la vitesse supérieure.

Chaque couleur.

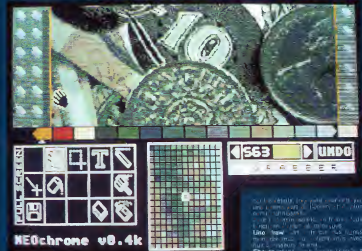
## NEOCHROME L'Évolution du T.A.R.

Le T.A.R. (Télévision Analogue Réseaux) est une norme de transmission vidéo qui permet de diffuser des images en couleur sur un support analogique. Elle est basée sur le principe de la modulation de fréquence et permet de transmettre des images en couleur sur une bande de fréquence de 5 à 10 MHz.

Le T.A.R. est une norme de transmission vidéo qui permet de diffuser des images en couleur sur un support analogique. Elle est basée sur le principe de la modulation de fréquence et permet de transmettre des images en couleur sur une bande de fréquence de 5 à 10 MHz.

Le T.A.R. est une norme de transmission vidéo qui permet de diffuser des images en couleur sur un support analogique. Elle est basée sur le principe de la modulation de fréquence et permet de transmettre des images en couleur sur une bande de fréquence de 5 à 10 MHz.

Le T.A.R. est une norme de transmission vidéo qui permet de diffuser des images en couleur sur un support analogique. Elle est basée sur le principe de la modulation de fréquence et permet de transmettre des images en couleur sur une bande de fréquence de 5 à 10 MHz.



Le T.A.R. est une norme de transmission vidéo qui permet de diffuser des images en couleur sur un support analogique. Elle est basée sur le principe de la modulation de fréquence et permet de transmettre des images en couleur sur une bande de fréquence de 5 à 10 MHz.

Le T.A.R. est une norme de transmission vidéo qui permet de diffuser des images en couleur sur un support analogique. Elle est basée sur le principe de la modulation de fréquence et permet de transmettre des images en couleur sur une bande de fréquence de 5 à 10 MHz.

Le T.A.R. est une norme de transmission vidéo qui permet de diffuser des images en couleur sur un support analogique. Elle est basée sur le principe de la modulation de fréquence et permet de transmettre des images en couleur sur une bande de fréquence de 5 à 10 MHz.

## LA COMPOSITION

La fonction texte est assez bien lotie avec une police de caractères de type système et une autre police où se mélangent alphabet grec, symboles graphiques, caractères accentués ou étrangers, etc. Le tout en cinq styles combinables et six tailles, tandis qu'il est possible de cadrer ou de justifier à gauche ou à droite les blocs de texte. **Miscellany** regroupe l'affichage des coordonnées du curseur, le retour à la police précédente, et la sauvegarde en fichiers ASCII des blocs et des masques. Ce qui nous amène tout naturellement à nous plonger dans la fonction **Copy box** où sont regroupées les options de manipulation des blocs rectangulaires d'images. Une fois le bloc dessiné à l'écran, il faut le marquer en mémoire, puis le réafficher avec l'option **Paste**, pour enfin lui faire subir toutes sortes de manipulations : agrandissements, réductions, compressions, rotations, effets de miroir, pagage de couleurs, inversions de couleurs, mélange avec d'autres images, couleur de fond opaque ou transparente. Cependant l'agrandissement ou la réduction du bloc font intervenir d'une manière étriquée par son aspect.

Toujours plus, une fonction de type **ISO50 Jack knife** permet de découper un détail de l'image en redessinant son contour à côté levée de la coupe sur, ou sous, une autre image, ou de l'utiliser comme une brosse polychrome.

## ET MEME L'ANIMATION !

**Grabber** déplace l'image dans la palette supérieure de l'écran et identifie une couleur, mais aussi par cette fonction peut-on accéder à une image vers "jeu d'animation" à la fonction **Animaplay** cliquant avec la bouton droit de la souris dans le deuxième "R" de Grab (en R droite de l'écran).

**Animaplay** sert à réaliser des animations par succession de plans de l'image qu'il est possible de sauvegarder. Très rudimentaire, elle suffit pour s'initier à l'animation.

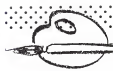
Il existe également une fonction de cyclage des couleurs où l'on peut désigner les couleurs, le sens et la vitesse de leur déplacement.

Je ne m'étendrai pas sur les fonctions d'accès à disquette car il est pour signaler qu'il faut cliquer avec le bouton droit de la souris pour charger une image, et avec le gauche pour la sauvegarder ou quitter le programme.

Enfin, **Néovision** est accompagné de **Neovision** un programme de projet de images, comme un diaporama.

## VERDICT

Un logiciel idéal pour avoir un aperçu des possibilités du dessin assisté par ordinateur, puisqu'il y réunit toutes les fonctions indispensables pour créer, manipuler et animer ses images. Mais son manque de souplesse donne une vive envie, une fois les rudiments acquis de passer à des logiciels plus précis et sophistiqués, apparus dix années plus tard.



## DEGAS ELITE La référence

Degas, ultérieurement revu et enrichi dans la version Elite, est un logiciel de dessin idéal (ici aucune fonction d'animation, si ce n'est le cyclage des cou-

leurs). Idéal par sa capacité de travailler dans les trois résolutions et de convertir une image crée en noir et blanc en une image sous couleurs, idéal par ses diverses fonctions à options variables et très précisément paramétrables, par ses nombreux écrans-masques et par son bureau. Gém permet d'utiliser des accessoires tels que tablette graphique, imprimante, recto de écran, etc.

Degas est donc devenu une référence dans l'utilisation d'images sur ST, puisque de nombreux logiciels de création graphique (dessin, animation, digitalisation) ou même des logiciels de base de données (bases de données PAO) ont recherché sa compatibilité.

## UN ÉCRAN-MENU CLAIR ET INDÉPENDANT

L'écran où se regroupent toutes les fonctions de Degas Elite est très clair et bien agencé. Il est entièrement indépendant de l'écran-image auquel on accède en cliquant le bouton droit de la souris. Tout en haut une ligne de menus déroulants.

- **Desk** regroupe le copyright et les coordonnées de bureau.
- **File** gère les accès disquette et imprimante.
- **Set** pour régler les paramètres des options.
- **Mode** où l'on redessine lignes, bro-



RECEVEZ CHAQUE MOIS  
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL  
DE **1 ST**

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE

**1 an, 11 numéros : 210 F**  
au lieu de 275 F, prix de vente au numéro  
(Europe : +65 F, Airmail : +100 F)

**65 F d'économie**

**2 ans, 22 numéros : 385 F**  
au lieu de 550 F, prix de vente au numéro  
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F)

**165 F d'économie**



CUI, je profite de cette offre exceptionnelle de lancement, et je m'abonne pour une durée de :  
☐ 1 an (11 numéros) ☐ 2 ans (22 numéros)

Je commande (25 F le numéro)  
Cn 1 Cn 2 Cn 3 Cn 4 Cn 5 Cn 6  
Cn 7 Cn 8 Cn 9 Cn 10 Cn 11 Cn 12

Veuillez m'envoyer : ☐ mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Téléphone : .....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :  
Laser Presse, service Diffusion, 3/7, rue de l'Avenir Courbet  
- 94160 Saint-Mandé.



ploter l'animation au rythme du déplacement de la souris.

## VERDICT

Les seules lacunes de ce logiciel sont le manque d'éditeur et de motifs de remplissage, de traces d'alignement et de masquage de blocs sur des surfaces géométriques.

Le reste est parfait : puissance simplifiée, rapidité et sécurité (non, je ne défilerais pas!). C'est sans doute le meilleur logiciel de dessin Et d'animation en deux couleurs.



## PLUSPAINT Entièrement en français

Le grand état de PlusPaint est sa grande simplicité : jusqu'à l'heureux événement pour Gém, et le programme et la notice sont en français. De plus, il fonctionne en trois résolutions et sur simple ou double écran (format A4) et il est compatible avec Degas.



## UNE PRÉSENTATION CLAIRE ET SOBRE

À l'ouverture du programme, on choisit le nom (on peut aussi charger un ancien dossier pour l'importation) et le format de l'image, et une fenêtre Gém s'ouvre sur une portion de l'image. Raressement, on peut l'agrandir et la diminuer comme toute fenêtre Gém, c'est-à-dire très facilement, ou même travailler plein écran, et en ouvrir trois autres simultanément.

À gauche de l'écran sont regroupés les outils : texte, crayon, cadre de choix (définition double ligne, aérographe, remplissage, pinceau (brosse) lisse, effaceur du bloc (gomme de copier le bloc d'une image à l'autre), lignes géométriques habituelles (polygone, hexagone, cercle, ellipse, rectangle à coins ronds ou carrés). Autres choix possibles : l'opacité du trait, le type d'extrémité de ligne (bout arrondi ou carré ou même en flèche), le mode bloc (opaque, transparent, inversion de couleur ou XOR, c'est-à-dire transparent et en couleurs inversées par rapport à l'image sur laquelle on le pose). Puis sont affichés le couleur et le remplissage en cours.

À droite se trouvent les motifs de remplissage monochromes prédéfinis, mais il y en a aussi de l'éditeur de motifs permet d'en créer des polychromes, ou d'insérer un extrait de l'image comme motif, et de les sauvegarder. Enfin, tout en haut de l'écran on trouve la ligne de menus déroulants regroupant le copyright et les commandes de gestion des fichiers et l'impression, les

opérations de bloc (couper, copier, coller, charger ou sauvegarder, inverser les couleurs, miroir horizontal ou vertical et rotation de 90°).

— Les options (redo, plein écran, gros et petits aspects du texte, forme du pinceau (24 broches prédéfinies), taille de l'écran, éditeur de trait, format Degas ou Doodle, sauvegarde de la scène (lignes transparentes et effacement de toute l'image).  
— L'éditeur de motifs, la palette et des messages d'aide correspondant aux principales fonctions du programme.

## VERDICT

Les grandes lacunes de PlusPaint sont le non affichage des coordonnées du curseur, l'impossibilité de régler les couleurs et l'absence de l'opacité du pinceau de contrôle, de redécouper à l'agrandissement les blocs, et une fonction coupe très limitée. À conseiller aux débutants pour sa simplicité et sa clarté.



## PAINTWORKS Le graphisme en musique

Paintworks est un logiciel de dessin simple mais complet dont les deux caractéristiques originales sont le dessin sur deux écrans emboîtés avec un ascenseur pour faire défiler et créer ou modifier l'image composée des deux écrans, et un programme de projection d'images accompagné de musique, qui utilise les fichiers créés avec Music Studio. Compatible avec Macintosh, il fonctionne dans les trois définitions et possède plus de soixante-dix commandes.

## UN MENU PEUT EN CACHER UN AUTRE

L'écran est divisé en quatre zones. Tout en haut, une ligne indique la commande en cours ; le mode de répétition (qui donne la possibilité, une fois la figure

géométrique tracée, de la répéter à différents endroits) et le mode (transparent, opaque, miroir, inversion et cyclage de couleurs).

● Si l'on clique le bouton droit de la souris, on accède à un bureau où sont regroupés :

- la gestion des disques, trois modes de chargement, de sauvegarde ou d'impression possibles ;
- la page constitutive des deux écrans-images ;
- l'image ou le clip ;
- un troisième écran de brouillon.

— et les outils : un zoom où l'on peut redessiner ou remplir ; la création de motifs de remplissage et leur gestion ; dont le stockage sur disque ; et la gestion de la palette de couleurs avec un menu de dégradés et de réglage du cyclage des palettes.

● Si l'on clique le bouton gauche du curseur et du type d'image la touche Undo et les principaux outils sous forme d'icônes.

— la suite : deux polices, cinq aspects

manipulation de bloc que la copie).  
— l'effacement (bloc, écran ou page).  
— le crayon ou la brosse.  
— la ligne (cercle ou ellipse, rayonnant d'un point, horizontale ou verticale).  
— les rectangles (cercles ou remplis ou concentriques à bords carrés ou arrondis).  
— enfin, les cercles et ellipses (cercles pleins ou concentriques).

● La troisième zone est l'écran-image où on découvre dans sa totalité en cliquant le bouton droit de la souris. Pour



— la possibilité de formater une donnée ou de connaître le nombre d'octets disponibles, de sauvegarder en format compressé, de renommer ou d'effacer un fichier ;  
— les options (cyclage des palettes, aspects du texte ;

combinables  
— le remplissage : uni ou motif polychrome, ligne horizontale ou verticale, polygone rempli ;  
— la copie de blocs sur l'image ou d'un écran à l'autre, ou encore la capture d'un motif de remplissage (pas d'autre

passer de l'image au clip, il faut cliquer sur sa diagonale (zone deux du menu). Pour se balader sur l'image on a recours à un petit ascenseur symbolisé par deux flèches et placé dans la quatrième zone du menu, qui comprend en outre un voyant de positionnement de l'écran







se horizontal ou vertical (2D / 3D) ou sur un tore horizontal ou vertical (tore 3D). Les couleurs sont assez riches, mais les lutins sont voilés en mémoire, surtout si leur surface est importante et avec un 1040 ST il est pénible de travailler sur un ou deux écrans simultanément afin d'avoir plus de place en mémoire pour enregistrer davantage. Ça devient en mémoire vive, mais peut-être à surévaluer, seuls utilisés et combinés pour créer un film.

## L'ANIMATION

Le menu FI permet, en cliquant, les points de départ et d'arrivée d'un lutin ou d'un groupe de lutins pour une séquence, d'intercaler leur place pour chaque scène. Il est possible de créer des lutins, de les chaîner, de les grouper pour utiliser moins de mémoire et les animer simultanément, de visualiser, annuler, changer l'ordre d'apparition, voir la vitesse de l'animation, mais ce n'est pas très simple. On peut regrouper les séquences en un film, et les films eux-mêmes (à la présente) les films lutins) grâce au programme **FLMover**.

## VERDICT

Anist est compatible avec Macintosh. Malgré toutes résolutions et Art Director, il peut charger ou même sauvegarder une image dans tous les formats. La transformation de la palette rouge-rouge est par contre très succincte (pas de copie de couleur, pas de dégradé automatique). La notice est assez claire et en français. Un logiciel potentiellement très, mais très mal présenté et mal utilisé, voire de ma mémoire, à qui l'on préférerait nettement un Cyberpaint ou un Aegis Animator, pourtant moins riches en affichage de couleurs.



## AEGIS ANIMATOR L'animation vectorielle sur ST

Aegis Animator est un logiciel vectoriel, chaque figure géométrique tracée existe en tant qu'objet, un ensemble de points reliés par des lignes, chacun de ses points clés (nommé) est repéré en coordonnées (x, y) et (z) (vertical), et peut être déplacé, modifié, sans l'ensemble de l'objet. Ceci est la différence de tous les autres logiciels de dessin sur ST, fonctionnant en mode bit-map. L'image se compose d'une succession de pixels de différentes couleurs, mais aussi des logiciels en 3D ou les objets sont repérés en x, y et z, et à profondeur, qui donne l'impression d'un objet.



Le logiciel = dot at a time

Aegis Animator fonctionne en barre résolutions, couleurs et écriture sur un 520 ST. Le programme d'animation est en anglais, mais la notice. Il est accompagné d'un programme de présentation de vos propres animations.

La présentation à Aegis Animator est simple, au bas de l'écran une ligne d'ordre de la fonction en cours, et en haut de l'écran une ligne de menu déroulante regroupant toutes les fonctions du programme. Mais la ou Aegis move, il est en double clic menu déroulant d'une fonction. Gm appuie **Font Menu** on sur les reprises toutes les fonctions sous forme d'icônes.

## TROIS TYPES D'ANIMATION

Aegis est capable de produire trois types d'animation — La plus simple et la plus répandue est le **cycle de couleurs**.

Un petit aegis animé rapidement des **objets** (l'objet) c'est à dire des blous d'images dans la succession rapide de donner une illusion de mouvement. Il faut les créer sur un logiciel de dessin traditionnel tel, **Draw** ou **MacDraw**, puis les charger sur Aegis. On peut alors les déplacer et les animer sur un fond (un paysage par exemple) en tant qu'animateur plan.

Le troisième procédé qui rend Aegis

original et révolutionnaire, est l'animation **"métemorphique"** ou plus simplement **vectorielle**. Chaque objet crée peut être déplacé ou déformé en un nombre d'étapes calculées par l'ordinateur, sur un intervalle de temps appelé **"time"** ou **sequence**. Le nombre d'étapes n'est pas déterminable, il dépend plutôt du nombre d'étapes présents. En résumé, les séquences, par leur succession forment l'animation proprement dite, sont entièrement paramétrables, on peut varier leurs données et leur modifier leur ordre d'apparition. Pour cela, une animation par séquence, il suffit de cliquer l'image de départ et l'image de fin, l'ordinateur se chargera des images intermédiaires. On accède à la création des objets par le menu déroulant nommé **Make**. Ils sont de quatre types — polygone, cercle, ellipse, et rectangle — et peuvent être tracés en mode ligne, contour ou rempli. On peut les dupliquer, les déformer, ou les mélanger avec des fonds et des cercles (insérer et échanger).

Les transformations que les objets sont susceptibles de subir d'une séquence à l'autre sont regroupées dans le menu **Move**. On peut les déplacer, les mettre en avant ou en arrière-plan les uns par rapport aux autres, les faire tourner ou pousser sur eux-mêmes. On peut aussi les réduire ou les agrandir, et les déformer en leur faisant suivre une ligne que l'on aura tracée. On peut enfin changer leur couleur ou leur mode, ou modifier leur forme en déplaçant leurs points clés, en détruisant certains ou en ajoutant de nouveaux. De plus, toutes ces fonctions sont cumulables.

Ces transformations sont possibles sur tous les objets, sur seulement plusieurs, ou sur un seul et même sur l'un de leur segment ou de leur point.

Le menu **Time** permet de visualiser les différentes séquences ou ensemble de l'animation, en mode fenêtre ou réel.

**Color** permet d'afficher la palette. Quant au **Menu**, il regroupe la fonction **Undo** (l'effacement de la ligne d'ordre et du fait menu, les opérations de chargement et de sauvegarde des fichiers).

L'option **Storyboard** donne accès aux six animations pouvant être créées simultanément (à l'exception de beaucoup de mémoire) et sert à modifier l'ordre des séquences.

**Color** gère la palette afin de travailler en RVB ou en Lumière-Téte. Station cycle, les couleurs d'une fenêtre du nord ou au sud pendant une séquence, créer un dégradé, ou une transition de couleurs vertes.

L'option **Time** permet de changer la durée des séquences ou de l'animation.

**New Sketch** permet d'effacer l'animation courante. **Status** affiche la mémoire disponible.

## VERDICT

Aegis Animator est un logiciel totalement original. Simple et facile à utiliser, il permet tous les types d'animation, et ses capacités sous mode vectoriel sont multiples et variées. A noter l'absence d'un système de sauvegarde de chaque option.

Pourtant Aegis a quelques gros défauts. Il manque tout d'abord de précision — pas d'affichage des coordonnées du curseur, du degré de rotation, ou de la longueur du déplacement — ce qui est grave pour un logiciel d'animation. De plus, on aimerait pouvoir déterminer le nombre d'étapes pour la déformation des objets, ainsi qu'il est possible du fait en mode ligne ou contour pour la création des objets.

Malgré ces quelques réserves, Aegis Animator est indispensable aux utilisateurs intéressés par l'animation 2D.



## ZZ ROUGH

## Le rough assisté par ordinateur

ZZ Rough est un logiciel destiné plus particulièrement à deux sortes d'utilisateurs : ceux qui veulent simuler la technique du rough (dessin de type maquette publicitaire) approuvée particulièrement la première version qui contenait un cours complet, et les plus de l'ordinateur pour créer eux un véritablement familier dans la deuxième version.

En effet, ZZ Rough simule parfaitement le travail du roughing. On ne peut pas parler d'écritures, mais le résultat est réaliste, tant en ce qui concerne l'aspect graphique que les effets de la couleur du fond, du contour ou du rendu final de l'image.

Le programme fonctionne uniquement en mode résolution sur 520 ou 1040 ST. Il est accompagné d'un logiciel de show d'un logiciel d'impression et d'un logiciel de conversion d'objets 3D en objets CAD3D. De plus, il est entièrement en français.

## UNE SUPERBE PRÉSENTATION

Quelque la présentation très soignée des tracés et des outils, ce programme est simple, bien organisé et surtout très visuel.

En outre, on trouve les objets-masques disponibles (jusqu'à dix) qui sont en fait des réductions des images originales, employées avec un léger décalage pour mieux les saisir. Il suffit de cliquer sur l'un d'eux pour l'afficher sur le plan, écran.

En dessous se trouve le numéro du rough. On peut choisir le type de papier (blanc, bleu, noir, calque, pelure, etc.) et le mode opaque ou transparent. En mode opaque, on dispose de six couleurs en mode transparent, cela dépend du niveau d'usage.

À droite on trouve les tracés, ils ont chacun leurs spécificités, cliquer sur celles-ci (ou sur les symboles) les crayons sert à biter l'image. En mode transparent, les tracés sont représentés par un même endroit, et de ne pas couvrir et rendre invisibles les autres tracés (c'est ce que le mode **transparence** fait). Dans ce mode, ils possèdent leurs propres. La création des couleurs pastelées donne un rendu graphique et l'entourage permet d'évaluer les couleurs et de faire apparaître les nouvelles couleurs de la palette (c'est à dire la palette d'après des traits (c'est à dire) et modifier la palette en double-cliquant sur une couleur. On peut agir sur les couleurs (RGB) et sur la luminosité et le programme donne à référence l'impression de chaque couleur.

À gauche, sont représentés (toujours aussi superbement) les différents outils : la trace à main levée, le tracé de rectangles et d'ellipses remplis ou non, ainsi que des cercles, la règle pour les segments de droites et la règle souple pour les courbes, les lignes (droites, courbes et divers aspects combinés), les lignes 2D ou 3D.

En bas se trouvent les outils spécifiques — la photocoupeuse pour agrandir ou réduire une image et la copie d'un écran à l'autre. Soit de l'écran à 710.





# ANCIENS NUMÉROS COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

Le n°1 est épuisé



N°2 — Bénédictine et Mugu ST  
Les jeux vidéo les plus musicaux  
Jeu de la Mère de la Mort  
Jeu de la Mère de la Mort



N°3 — First Street — La F43 chez  
le roi — Street On line — Macintosh  
Impression de la carte postale 150  
L'ordinateur — Tronquoy 1000



N°4 — Guide d'achat 68 — Mac  
que — Cédric — la première  
impression 3.5M 504



N°5 — Et voilà — volume 100  
Spectacle 1/2 — Science — Mac  
L'ordinateur — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5



N°6 — Musique — Macintosh — Cédric  
Musique — GFA — 100 — Cédric  
Musique — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5



N°7 — Macintosh de Macintosh — Cédric  
Musique — GFA — 100 — Cédric  
Musique — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5



N°8 — 13 ans — Logiciel — Astro  
roche — le lecteur — La guerre des  
planètes — M — la main



N°9 — Cédric — Mac de Mac  
L'ordinateur — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5



N°10 — Macintosh de Macintosh — Cédric  
Musique — GFA — 100 — Cédric  
Musique — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5



N°11 — 100 ans — Les années  
Macintosh — Cédric — Macintosh  
Musique — GFA — 100 — Cédric  
Musique — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5



N°12 — Cédric — Mac de Mac  
L'ordinateur — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5



N°13 — Cédric — Mac de Mac  
L'ordinateur — Bess — Bess — 12 75  
Mac 5

## Commande d'anciens numéros de 1.57

Veuillez me adresser pour 25 F par numéro :  
Cn°2 Cn°3 Cn°4 Cn°5 Cn°6 Cn°7 Cn°8 Cn°9 Cn°10 Cn°11 Cn°12 Cn°13 Cn°14 Cn°15

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Réglement par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

# SKATEBALL

Skateball, la simulation sportive du futur, combine à la fois les notions du hockey américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la piste, vous devez affronter une équipe qui aura pour mission de vous éliminer. Vous devrez donc vous défendre et vous attaquer simultanément. Les stratégies sont les mêmes que dans le hockey sur glace.

Marquer des buts, c'est le but de Skateball et le jeu est très simple à jouer. Vous pouvez jouer à deux ou à quatre joueurs.

Vous pouvez jouer à deux ou à quatre joueurs.

1, rue Félix Boudi  
94021 CRETEIL CEDEX  
01 50 50 50 50

Amiga ST 5.25 F.  
Amiga 504 Disc 150 F.  
Amstrad 149 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente de la France.

Vous pouvez jouer à deux ou à quatre joueurs.

1, rue Félix Boudi  
94021 CRETEIL CEDEX  
01 50 50 50 50











